LA CIENAGA DEL ESCORPION

No eres un insensato. Toda tu vida has oído historias sobre la Ciénaga del Escorpión y cómo se halla surcada por una maraña de senderos traicioneros que llevan a las guaridas de sus terribles habitantes. Una paso en falso significa una muerte cierta y cruel. Pero ahora la ciénaga te tienta, deseoso de obtener gloria y riquezas. ¡Y no puedes resistirte a la extraordinaria aventura que te aguarda!

Dos dados, un lápiz y una goma de borrar es todo lo que necesitas para realizar tu viaje. TU decides qué caminos seguir, a qué peligros enfrentarte y con qué monstruos luchar.

Cubierta e ilustraciones interiores de Duncan Smith

ITACA, S.A.
86

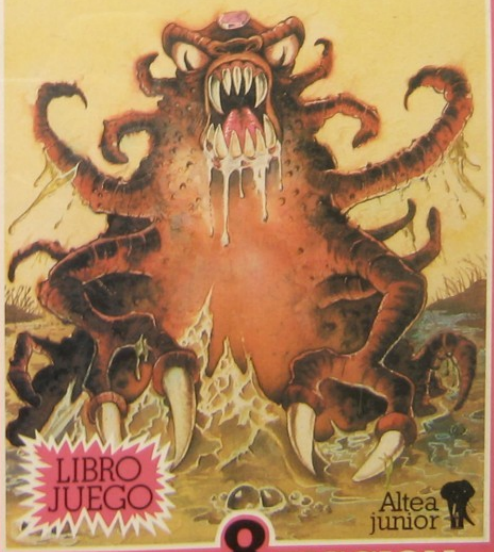
Altea junior
volumen especial

8
LUCHA-FICCION
92

Una historia en la que TU eres el héroe

LA CIENAGA DEL ESCORPION

Steve Jackson / Ian Livingstone



LIBRO JUEGO

Altea junior

8 LUCHA-FICCION

Dedicado a mi madre,
mi primera maestra como escritor,
y todavía la mejor.
Con mi agradecimiento a quienes han ensayado el juego:
Allen Varney, Monica Stephens, C. Mara Lee,
Gerald Swick y Jerry Self

LA CIENAGA DEL ESCORPION

STEVE JACKSON / IAN LIVINGSTONE

Ilustraciones de Duncan Smith

Traducción de Mª Pilar Martínez Caviró

ediciones Altea

Ian Livingstone y **Steve Jackson** son figuras internacionalmente conocidas en el mundo de los juegos fantásticos, contándose entre los primeros británicos que se sintieron obsesionados por los *Role-Playing Games* americanos (en los que el lector se convierte en protagonista de la aventura), tales como *Dungeons and Dragons*, *RuneQuest* y *Traveller*, inicialmente como jugadores y luego como cofundadores de la *Games Workshop Ltd*. Su sociedad, creada con el propósito de promover este hobby, es en la actualidad una de las mayores compañías del Reino Unido especializadas en este tipo de juegos. Sus actividades incluyen: publicación tanto de sus propios juegos como de los *best-sellers* americanos cedidos bajo licencia; publicación del *White Dwarf*, revista dedicada a los libros de ciencia-ficción y fantasía, fabricación de Miniaturas Citadel (figuras de metal en miniatura para su utilización en los juegos), y organización de la mayor convención de juegos de Gran Bretaña, el *Games Day*, celebrada todos los años en Londres durante el mes de septiembre. Con base en Londres, la *Workshop* cuenta hoy día con tiendas en Hammersmith, Manchester, Birmingham, Sheffield y Nottingham.

Los *Role-Playing Games*, del tipo de los vendidos en la *Workshop*, sirvieron de inspiración a *El Hechicero de la Montaña de Fuego*. Concebido para un solo jugador, este libro funciona de manera similar a dichos juegos. Lo que hace únicos a los *Role-Playing Games* es su peculiaridad de necesitar un *Señor del Juego* que presida, a modo de un *dios*, la aventura a la que se lanzan los jugadores. En *El Hechicero de la Montaña de Fuego*, ese *Señor del Juego* es sustituido por el propio libro, utilizándose en él una técnica familiar a quienes han seguido cursos de aprendizaje electrónicamente programados.

Estos dos autores siguen siendo jugadores apasionados. Entre sus juegos favoritos pueden citarse: *Apocalypse*, *1829*, *Intellivision Baseball*, *Pisa* y los tres grandes *Role-Playing Games*: *RuneQuest*, *Dungeons and Dragons*, y *Traveller*.

INDICE

COMO COMBATIR CONTRA LOS SERES DE LA CIENAGA DEL ESCORPION
8

EQUIPO
16

MAGIA
16

MAPAS
20

INDICACIONES SOBRE EL JUEGO
22

HOJA DE AVENTURA
24

MARCO DE LA ACCION
27

LA CIENAGA DEL ESCORPION
31

COMO COMBATIR CONTRA LOS SERES DE LA CIENAGA DEL ESCORPION

Antes de emprender tu aventura, debes determinar tus propias fuerzas y tus flaquezas. Dispones de una espada y una cota de malla, así como de unas cuantas monedas de oro para gastos imprevistos. Te has preparado para la búsqueda adiestrándote en el manejo de la espada y entrenándote duro físicamente para aumentar tu resistencia.

Para comprobar lo efectivo de tu preparación, debes utilizar los dados, a fin de determinar tus puntuaciones iniciales de DESTREZA y RESISTENCIA. En las páginas 24-25 aparece una *Hoja de Aventura* que puedes emplear para anotar los detalles de una aventura. En ella encontrarás casillas para apuntar tus tantos de DESTREZA y RESISTENCIA.

Te aconsejamos que apuntes tus tantos en la *Hoja de Aventura* a lápiz, o que saques fotocopias de la misma para utilizarlas en futuras aventuras.

DESTREZA, RESISTENCIA Y SUERTE

Tira un dado. Suma 6 al número obtenido y anota el total en la casilla de DESTREZA de la *Hoja de Aventura*.

Tira dos dados. Suma 12 al número obtenido y anota el total en la casilla de RESISTENCIA.

Hay también una casilla de SUERTE. Tira un dado, suma 6 al número que te salga y anota el total en la casilla de SUERTE.

Por razones que más adelante se explicarán, las puntuaciones de DESTREZA, RESISTENCIA y SUERTE cambian constantemente a lo largo de una aventura. Debes llevar bien la cuenta de estos puntos y por ello te aconsejamos que escribas con números pequeños en las casillas o que tengas a mano una goma de borrar. Pero no borres nunca tus puntuaciones *Iniciales*. Aunque puedes ser premiado con puntos adicionales de DESTREZA, RESISTENCIA y SUERTE, los totales de las mismas no podrán ser en ningún momento superiores a sus valores *Iniciales*.

Tu puntuación de DESTREZA refleja tu habilidad con la espada y tu capacidad general para el combate; cuanto más alta sea, tanto mejor. Tu puntuación de RESISTENCIA refleja tu constitución general, tus deseos de sobrevivir, tu determinación y tu forma física; cuanto más alta sea tu puntuación de RESISTENCIA, más tiempo podrás sobrevivir. Tu puntuación de SUERTE indica lo afortunado que eres. Suerte y magia son cosas normales en el reino de la fantasía que estás a punto de explorar.

COMBATES

Con frecuencia encontrarás páginas del libro

en las que tendrás que luchar contra algún tipo de monstruo. Se te puede dar la opción de huir, pero si esta opción no se te da —o si de todos modos eliges enfrentarte al monstruo— deberás resolver el combate como a continuación se indica.

En primer lugar, anota las puntuaciones de DESTREZA y RESISTENCIA del monstruo en la primera casilla vacía de *Encuentros con los Monstruos* de tu *Hoja de Aventura*. El libro te dará las puntuaciones del monstruo cada vez que tengas un encuentro.

La secuencia del combate será la siguiente:

1. Tira los dados una vez por el monstruo. Suma el número obtenido a su puntuación de DESTREZA. El número total será la *Fuerza de Ataque* del Monstruo.
2. Tira los dados una vez por ti. Suma el número que saques a la puntuación de DESTREZA que tengas en ese momento. Ese total será tu *Fuerza de Ataque*.
3. Si tu *Fuerza de Ataque* es mayor que la del monstruo, le has herido. Pasa en ese caso al punto 4. Si la *Fuerza de Ataque* del monstruo es mayor que la tuya, te ha herido él a ti. Pasa al punto 5. Si la *Fuerza de Ataque* de ambos es la misma, habéis esquivado vuestros golpes respectivos. Comienza en ese caso un nuevo *Asalto* desde el punto 1.
4. Has herido al monstruo, por tanto resta 2 tantos a su puntuación de RESISTENCIA. Puedes hacer uso aquí de tu SUERTE Para infligirle un daño adicional (ver más adelante).
5. El monstruo te ha herido, por tanto resta 2 puntos a tu puntuación de RESISTENCIA. Aquí también puedes valerte de tu SUERTE (ver más adelante).
6. Haz los cambios necesarios en tu puntuación de RESISTENCIA o en la del monstruo (y en la de tu SUERTE, si es que la has utilizado —ver más adelante).
7. Comienza el siguiente *Asalto*, repitiendo los pasos del 1 al 6 y volviendo a la puntuación de DESTREZA que tuvieras antes de empezar el combate.

Esta secuencia seguirá repitiéndose hasta que tu RESISTENCIA o la del monstruo contra el que luchas quede reducida a cero (muerte).

HUIDA

En algunas páginas se te puede dar la opción de eludir el combate si las cosas se ponen feas para ti. Sin embargo, si huyes, el monstruo te hiere automáticamente (resta 2 puntos a tu RESISTENCIA). Ese es el precio de la cobardía. Recuerda que puedes utilizar tu SUERTE sobre esta herida en la forma normal (ver más adelante). Sólo podrás *Huir* si se te da concretamente esa opción en la página. Si *huyes*, no borres las puntuaciones del ser (o seres) con los que estabas luchando. Si regresas a ese lugar, es posible que tu(s) enemigo(s) siga(n)

allí todavía —y en ese caso tendrás que reanudar el combate en el punto en que lo dejaste.

LUCHA CONTRA MAS DE UN MONSTRUO

Si tropiezas con más de un monstruo en un determinado encuentro, se te darán instrucciones concretas en la página sobre la forma en que deberás actuar en el combate. Unas veces te enfrentarás a ellos como si se tratara de un solo monstruo; otras, lucharás primero con uno y luego con otro.

SUERTE

En distintos puntos de tu aventura, bien en el curso de un combate, bien cuando te enfrentes a una situación en la que puede intervenir la suerte (en las páginas correspondientes se te darán detalles al respecto), tendrás la posibilidad de hacer uso de la SUERTE para conseguir que el resultado te sea más favorable. ¡Pero cuidado! Recurrir a la SUERTE puede ser arriesgado y, si *no* eres afortunado, el resultado puede ser desastroso.

El procedimiento para servirte de la SUERTE es el siguiente: tira los dos dados. Si el número obtenido es *igual* o *menor* que tu puntuación de SUERTE en ese momento, has tenido *suerte* y el resultado será a tu favor. Si el número obtenido es más alto que tu puntuación de SUERTE en ese momento, no has tenido *suerte* y serás penalizado.

A este procedimiento se le llama *Prueba tu Suerte*. Cada vez que *Pruebes tu Suerte*, deberás restar 1 punto a la puntuación de SUERTE que tengas en ese momento. Así, pronto comprobarás que cuanto más confies en la suerte, más riesgos correrás.

Utilización de la Suerte en los Combates

En ciertas páginas del libro se te pedirá que *Pruebes tu Suerte* y se te explicarán las consecuencias de tu buena o mala suerte. Sin embargo, en los combates siempre tendrás la opción de hacer uso de la SUERTE, bien sea para infligir una herida más grave al monstruo que acabas de herir, bien para minimizar los efectos de la herida que él acaba de infligirte a ti.

Si acabas de herir al monstruo, puedes *Probar tu Suerte* como se indica más arriba. Si eres afortunado, le habrás infligido una herida grave y podrás restar 2 puntos *adicionales* de su puntuación de RESISTENCIA. Sin embargo, si no tienes suerte, la herida no será más que un rasguño y habrás de devolver 1 punto de RESISTENCIA al monstruo (es decir, en vez de quitarle los 2 puntos normales por haberle herido, sólo le quitarás 1).

Si el monstruo acaba de herirte a ti, puedes

Probar tu Suerte para tratar de minimizar tu herida. Si tienes suerte, habrás conseguido atenuar el golpe. Recuperas 1 punto de RESISTENCIA (es decir, en lugar de restarte 2 puntos por la herida, réstate sólo 1). Si *no* tienes suerte, el golpe que hayas recibido será más grave. En ese caso, réstate 1 punto *extra* de RESISTENCIA.

Recuerda que cada vez que *Pruebes tu Suerte*, deberás restar 1 punto a tu puntuación de SUERTE.

COMO RESTABLECER TU DESTREZA, TU RESISTENCIA Y TU SUERTE

Destreza

Tu puntuación de DESTREZA no cambiará mucho a lo largo de una aventura. Ocasionalmente, en una página se te podrá pedir que incrementes o que reduzcas tu puntuación de DESTREZA. Un Arma Mágica puede incrementar tu DESTREZA, pero ¡recuerda que no puedes utilizar más de un arma a la vez! Por ejemplo, no puedes pensar que tienes derecho a 2 puntos adicionales de DESTREZA por llevar dos Espadas Mágicas. Tu puntuación de DESTREZA no podrá ser nunca superior a su valor *Inicial*. Un encantamiento de DESTREZA (más adelante se darán instrucciones al respecto) te

permitirá restablecer tu DESTREZA a su valor *Inicial* en cualquier momento.

Resistencia

Tu puntuación de RESISTENCIA cambiará mucho en el curso de una aventura, mientras luchas con los monstruos y realizas arduas empresas. Al aproximarte a tu meta, tu RESISTENCIA puede descender a niveles peligrosamente bajos y los combates pueden hacerse extremadamente arriesgados, así que ¡sé prudente!

Recuerda también que tu puntuación de RESISTENCIA no podrá ser en ningún momento superior a tu puntuación *Inicial* de RESISTENCIA. Un encantamiento de RESISTENCIA (ya lo verás más tarde), te permitirá recuperar los puntos de RESISTENCIA perdidos.

Suerte

Cuando en el curso de una aventura seas particularmente afortunado, obtendrás puntos adicionales de SUERTE. En las páginas del libro se te darán detalles al respecto. Recuerda que, al igual que con la DESTREZA y la RESISTENCIA, tu puntuación de SUERTE no podrá ser en ningún momento superior a su valor *Inicial*. Un encantamiento de SUERTE (ya lo verás más tarde) te permitirá recuperar tus puntos de SUERTE perdidos.

EQUIPO

Comenzarás tu aventura con un equipo mínimo, pero podrás hallar o comprar otros objetos durante tus viajes. Vas armado de una espada y vistes una cota de malla. Llevas una mochila en la espalda para ir guardando en ella los tesoros que encuentres.

MAGIA

Tu papel en *La Ciénaga del Escorpión* será el de un guerrero. Sin embargo, es casi seguro que antes de que acabe tu aventura se te conceda el poder de hacer encantamientos. Si estableces contacto con un mago, es posible que te entregue Gemas de Encantamientos. Cada una de estas gemas da a su poseedor el poder de hacer un encantamiento una sola vez. Hecho éste, la gema *desaparece*.

Existen doce encantamientos mágicos diferentes, que probablemente podrás usar y que se describen más adelante. Cuando adquieras una Gema de Encantamiento, anótala en tu *Hoja de Aventura*. Si se te da la oportunidad de *escoger* los encantamientos, puedes elegir cualquier tipo de encantamiento más de una vez; por ejemplo, podrías escoger cuatro encantamientos de Fuego si quisieras. No obstante, una vez usado el encantamiento, deberás ta-

charlo de tu *Hoja de Aventura*. Si escoges cuatro encantamientos de Fuego, puedes hacer Fuego cuatro veces, pero no más, a menos que te encuentres con un mago servicial más tarde y adquieras nuevas Gemas de Encantamientos.

Los encantamientos Mágicos se dividen en tres tipos: Buenos, Malos y Neutros. Cualquiera puede usar los encantamientos Neutros. Sin embargo, los magos blancos no pueden hacer encantamientos Malos ni los magos negros encantamientos Buenos. *Tú* puedes hacer uso de cualquier encantamiento que consigas... pero no podrás conseguir encantamientos Buenos de un mago negro, ni encantamientos Malos de un mago blanco.

ENCANTAMIENTOS NEUTROS

DESTREZA. Cuando lo hagas sobre ti mismo, este encantamiento restablecerá tus puntos de DESTREZA perdidos en un número igual a la mitad de tu puntuación de DESTREZA *Inicial*. Pero no podrá elevar tu puntuación de DESTREZA por encima de su nivel *Inicial*.

RESISTENCIA. Cuando lo hagas sobre ti mismo, este encantamiento restablecerá tus puntos de RESISTENCIA perdidos en un número igual a la mitad de tu puntuación de RESISTENCIA *Inicial*. Pero no podrá aumentar tu puntuación de RESISTENCIA por encima de su nivel *Inicial*.

SUERTE. Cuando lo hagas sobre ti mismo, este

encantamiento restablecerá tus puntos de SUERTE perdidos en un número igual a la mitad de tu puntuación de SUERTE *Inicial*. Pero no podrá aumentar tu puntuación de SUERTE por encima de su nivel *Inicial*.

FUEGO. Este encantamiento hará prenderse a cualquier objeto de tamaño mediano (como una antorcha). Cuanto más inflamable sea el objeto, mejor funcionará el encantamiento.

HIELO. Este encantamiento actúa congelando el agua (o el vapor de agua) y transformándolo en hielo. Funciona mejor cuando ya hay agua presente que pueda helarse.

ILUSION OPTICA. Este encantamiento crea una ilusión óptica pequeña, de corta vida. Si *tú* actúas de forma contraria a la ilusión, ésta desaparecerá, dejando de engañar a la persona a la que hayas hecho el encantamiento.

ENCANTAMIENTOS BUENOS

AMISTAD. Este encantamiento hará que un ser se halle mejor dispuesto hacia ti. Pero no funcionará con alguien o con algo que no pueda comprender la *idea* de amistad.

CRECIMIENTO. Este encantamiento acelerará el crecimiento de una planta grande o de varias pequeñas. Sólo funciona con las plantas.

BENDICION. Este encantamiento puede usarse solamente con otros seres —*no puedes* Bendecirte a ti mismo. Devuelve puntos perdidos de DESTREZA, RESISTENCIA y SUERTE al ser al que Bendigas. Le añade tres puntos, pero el encantamiento no puede, en ningún caso, hacer que las puntuaciones de un ser sean superiores a sus niveles *Iniciales*.

ENCANTAMIENTOS MALOS

MIEDO. Este encantamiento hará que un ser sienta miedo de ti (¡siempre que se trate de un ser *capaz* de sentir miedo!).

MARCHITAMIENTO. Este encantamiento hará marchitarse a una planta grande o a varias pequeñas. No hace efecto más que con las plantas.

MALEFICIO. Este es un encantamiento muy poderoso y no debe utilizarse a la ligera. Siempre que hagas un Maleficio, tira inmediatamente un dado y réstate el número de puntos de RESISTENCIA que saques. Sin embargo, algo terrible —no se puede predecir qué— le ocurrirá también a tu enemigo.

CUANDO HACER LOS ENCANTAMIENTOS

Puedes hacerte a ti mismo un encantamiento de DESTREZA, RESISTENCIA o SUERTE en cualquier momento, *excepto durante los combates*. Puedes efectuarlo inmediatamente antes del comienzo de un combate..., pero una vez descargado el primer golpe ya no puedes utilizar la magia hasta que la lucha haya acabado.

Los otros encantamientos sólo pueden usarse cuando un párrafo del libro dé concretamente la opción de hacerlo.

MAPAS

Mientras juegas, viajarás por el entramado de senderos que forman la Ciénaga del Escorpión. Necesitarás trazar un mapa conforme vayas avanzando. A diferencia de la mayoría de otras aventuras, la *Ciénaga del Escorpión* te da la posibilidad de desandar lo andado. ¡Un buen mapa puede significar la diferencia entre la vida y la muerte!

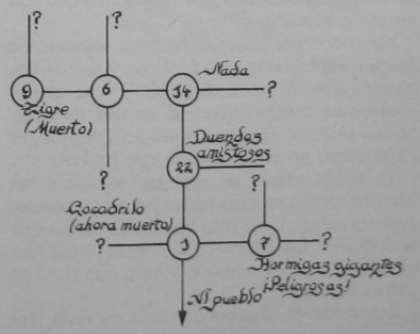
La mayor parte de las aventuras se desarrollarán en claros dentro de la ciénaga. Cada claro llevará un número, lo que te ayudará a señalarlo en tus mapas. De cada claro partirán uno o más caminos que llevarán al norte, al sur, al este o al oeste. Aunque un sendero serpentee, siempre seguirá la misma dirección. Esto es importante, ya que significa que, si abandonas un claro por el sendero del sur, entrarás en el próximo claro por el norte, y viceversa. De este modo evitarás el poder volver sobre tus pasos accidentalmente. Al llegar a un claro, haz siempre una anotación con la dirección en la que viajas: podrá serte útil más tarde.

En algunos de los claros te encontrarás con gente y con monstruos. Unos puede que te ayuden; otros te atacarán o entorpecerán tu camino de alguna forma. Habrás de decidir tú la forma de actuar en cada encuentro.

Es posible que en tus vagabundeos regreses de nuevo a un claro en el que ya estuviste antes. En ese caso puede que encuentres instrucciones en letra cursiva. Estas instrucciones te indicarán qué hacer si ya has visitado ese claro.

Si no hay instrucciones especiales, actuarás en la forma habitual cada vez que llegues a un claro.

He aquí un mapa de una parte imaginaria de la ciénaga, que te ayudará a trazar tus propios mapas:



Como puedes ver, este jugador ha marcado el número de cada claro y ha anotado lo que encontró en él. Ha indicado también los caminos que parten de cada claro, de forma que, si regresa más tarde, sabrá de antemano en qué dirección podrá viajar.

INDICACIONES SOBRE EL JUEGO

Existen tres misiones posibles en *La Ciénaga del Escorpión*. Para cada una de ellas sólo existe un camino correcto. Toma notas y ve trazando un mapa de tus recorridos. Puede salvarte la vida... y en todo caso, será de valor inapreciable en futuras aventuras y te permitirá avanzar con rapidez por los lugares que aún no has explorado.

No todos los claros contienen tesoros; en muchos no hallarás sino trampas y monstruos con los que sin duda chocarás. Puede que te equivoques muchas veces al escoger tu camino... e incluso, aunque llegues a tu destino, es posible que no encuentres lo que buscas.

Te darás cuenta de que las secciones del libro no tienen sentido leídas por orden numérico. Es esencial que sólo leas las secciones que te indiquen las instrucciones. Leer otras secciones sólo crea confusión y hace que el juego pierda emoción.

Siguiendo el camino correcto en cada misión, los riesgos serán mínimos y cualquier jugador, por bajas que sean sus puntuaciones iniciales, podrá llegar a la meta con bastante facilidad, una vez descubierto el mejor sendero que puede seguir.

¡Que los dioses de la fortuna te acompañen en la aventura que estás a punto de comenzar!

Hoja de aventura

DESTREZA	RESISTENCIA	SUERTE
Destreza Inicial =	*Resistencia Inicial =*	*Suerte Inicial =*

OBJETOS REUNIDOS

Espada Cota de malla

ENCANTAMIENTO Y GEMAS DE ENCANTAMIENTOS

CASILLAS DE ENCUENTROS CON LOS MONSTRUOS

Destreza = *Resistencia =*	*Destreza =* *Resistencia =*	*Destreza =* *Resistencia =*
Destreza = *Resistencia =*	*Destreza =* *Resistencia =*	*Destreza =* *Resistencia =*
Destreza = *Resistencia =*	*Destreza =* *Resistencia =*	*Destreza =* *Resistencia*
Destreza = *Resistencia =*	*Destreza =* *Resistencia =*	*Destreza =* *Resistencia =*

MARCO DE LA ACCION

Intrépido aventurero, jamás te arredraste ante un peligro. Pero no eres un insensato. Tuviste siempre la prudencia suficiente para no arriesgarte a entrar en la temible Ciénaga del Escorpión. Desde que eras niño, oiste contar historias sobre esta terrible ciénaga y sus inmundos habitantes. Pero el verdadero peligro de la ciénaga, según dicen, no reside en los monstruos que la pueblan, ni siquiera en los brujos y hombres perversos que moran en sus profundidades.

No, la razón por la que tan pocos regresan de la Ciénaga del Escorpión es muy simple. La Ciénaga se halla surcada por una maraña de senderos tortuosos que zigzaguean en todas direcciones. Nadie que haya trazado un mapa de los mismos vivió para contarlo. Una niebla diabólica oculta el cielo, de forma que nadie puede orientarse por las estrellas. Una vez en el interior de la Ciénaga, ni siquiera las brújulas son de fiar. Señalan al norte, al oeste, al sur, al este, haciéndole a uno describir círculos hasta caer al suelo agotado.

Por eso te has mantenido siempre apartado de las tierras pantanosas. Pero aunque aún no lo sabes, está a punto de ocurrir algo que cambiará tu suerte...

Al caminar por la Calzada Real, encuentras a una vieja desplomada sobre el polvo. La llevas a una sombra y le das a beber un poco de agua de tu cantimplora. Pronto se reanima, pero la acompañas hasta el pueblo más próximo para asegurarte de que queda a salvo.

Te despides de ella en la plaza del mercado.

—Dios te bendiga por tu bondad —te dice al partir—. Acepta esto con mis mejores deseos. Llévalo siempre puesto y Dios quiera que no te pierdas nunca.

Con estas palabras te entrega un Anillo de Latón, de aspecto corriente. Lo deslizas en tu dedo mientras le das las gracias sonriendo, y notas que te está muy grande. Una hora después, cuando caminas de nuevo por la calzada, observas que el anillo ha cambiado de forma y se ajusta ahora perfectamente a tu dedo. ¡Llevas un anillo mágico!

En el curso de tus viajes, descubres más cosas sobre los poderes del Anillo de Latón. La vieja debía ser una poderosa bruja y su bendición iba en serio. Mientras lleves puesto el Anillo de Latón, sabrás siempre dónde se halla el norte. Aunque te encuentres en el bosque más profundo o en la calle más tortuosa de una ciudad, nunca te perderás. Y lo que es más, el Anillo de Latón se tornará caliente en presencia de un mal, aunque seas recibido de forma amistosa. Pasas una semana con los bandidos del bosque, tipos rudos pero honrados a su manera, y el Anillo permanece frío. Pero en las cavernas, te previene contra los

brujos maléficos y los seres peligrosos. Y en las ciudades, descubres que ningún ladrón astuto o mercader mentiroso puede engañarte. ¡El regalo de la vieja es ciertamente valioso, incluso para un aventurero como tú!

Sientes ahora que debes usar el Anillo de Latón para algo digno de sus poderes mágicos. Explorar la Ciénaga del Escorpión, con su laberinto de caminos sin trazar en un mapa, podría ser una tarea perfecta. ¡Y también podría resultar lucrativo! Así pues, con tu pensamiento puesto en la gloria y las riquezas, partes hacia las tierras pantanosas de la Ciénaga del Escorpión.

Ahora, vuelve la página.

1

El camino que debes recorrer es largo, ya que la Ciénaga del Escorpión se encuentra al oeste, en los confines del reino. Durante el viaje tienes muchas experiencias que un viajero menos curtido que tú llamaría aventuras. Para ti, luchar con duendes y enanos, desafiar a brujos malignos o matar lobos gigantes son trabajos rutinarios. Al adentrarte en el oeste, las montañas se tornan colinas, las colinas llanuras y las llanuras tierras bajas, pantanosas. Comprendes que la Ciénaga del Escorpión no puede hallarse lejos.

Cuando entras en la pequeña ciudad de Fenmorge, nadie se fija en ti. Cantidad de viajeros pasan por este lugar. Tu pesado yelmo y tu espada afilada indican que eres un guerrero con quien no se puede gastar bromas, pero esto no tiene nada de particular.

Sin embargo, cuando, sentado en la taberna de la localidad, anuncias tu intención de explorar la Ciénaga, todos los presentes se quedan pasmados. Se agolpan en torno tuyo y echan hacia atrás los maltrechos bancos para hacer hueco. ¡La ciénaga, te dicen, alberga los huesos de muchos aventureros como tú! No sólo se halla sin explorar e infestada de alimañas, monstruos y bandidos hambrientos, sino que un grupo de brujos, que se han dado a sí mismos el nombre de Señores, han declarado la Ciénaga del Escorpión propiedad suya. Uno de ellos —un hombre alto, fornido, al que siempre acompañan dos grandes lobos gri-

ses— visitó esta misma taberna la semana pasada. No habló mucho, te dicen, pero no parecía ser un tipo que acogiera bien a los intrusos.

La conversación prosigue y te das cuenta de que las gentes del lugar están convencidas de que morirás en la Ciénaga.

—¡No podemos permitir que vayas! —dicen.

Uno llega, incluso, a ponerte su mano callosa en el hombro para impedir que avances hacia la puerta y salgas por ella. ¿Qué harás?:

¿Desafiarle por su impertinencia?	Pasa al **48**
¿Explicarle cortésmente que estás decidido?	Pasa al **95**

2

Tu historia le deja fascinado. Poniéndose en pie lentamente, camina hasta una pequeña mesa en la que hay un globo. Lo hace girar y entonces se abre, mostrando un montón de monedas de oro. Poomchukker sonríe al ver tus ojos desorbitados.

—¿Me lo vendes? —pregunta—. Te daré cien monedas de oro puro.

Si aceptas su ofrecimiento, pasa al **49.** Si lo rechazas, pasa al **173.**

3

No has recorrido aún un kilómetro de la ciénaga, cuando accidentalmente caes en un agujero. El fango rezuma en torno a tu pierna, que se queda clavada. No puedes sacarla. Dejas la espada y te agarras a una planta para intentar salir asiéndote a ella. La rama se rompe y te hundes más. Entonces oyes roer a tu espalda. Agarras la espada, pero unos dientes afilados se hincan en tu mano... Después, las ratas se hacen contigo. No puedes correr ni luchar. Como habían predicho las gentes del pueblo, pronto quedan sólo de ti tus huesos fosforescentes a la pálida luz que se filtra por entre los árboles. Tu aventura ha terminado. La próxima vez, lleva más encantamientos mágicos contigo.

4

El brujo se ríe de modo siniestro.

—No veo la necesidad de malgastar mi fuerza con alguien como tú —dice con despre-

cio—. Pero puedes demostrar tu temple luchando con mi sirviente.

Levanta el brazo hacia la ESTATUA DE UN DUENDE inmóvil en un nicho de la pared y le hace una seña con la mano. La estatua se mueve y camina hacia ti, alzando su espada de piedra. Si deseas luchar con ella, pasa al **284.** Si prefieres atacar al propio Grimslade, pasa al **123.**

5

Prueba tu Suerte. Si eres *Afortunado,* pasa al **273.** Si *no* lo eres, pasa al **297.**

6

Regresas a la cabaña de Selator. Un alegre fuego chisporrotea en la cocina y algo que huele deliciosamente se está guisando. Selator te dispensa un cálido recibimiento y te pregunta:

—¿Tienes la baya?

Si tienes la baya morada de la planta de Antherica, pasa al **175.** Si no la tienes, pasa al **52.**

7

La frente del pérfido brujo se oscurece y los dibujos de su túnica se retuercen de forma inquietante.

—Bien —murmura—. Es mejor que nada. Dame lo que tienes y te entregaré 250 monedas de oro.

Si decides aceptar su oferta, pasa al **266.** Si

le recuerdas que te había prometido más, pasa al **207.**

8

—¡Bueno, es una pena! —exclama suspirando—. Tendré que buscar a otro. Si te queda alguna de mis gemas mágicas, te las cambiaré por una poción curativa.

¿Qué haces?:

¿Cambiarle las gemas que te quedan por la poción?	Pasa al **141**
¿Explicarle que las has usado todas?	Pasa al **316**
¿Atacar a Poomchukker?	Pasa al **341**

9

Te hallas en el extremo sur de la Ciénaga del Escorpión. Gracias a tu Anillo de Latón sabrás en todo momento dónde se halla el norte. ¡A pesar de ello, deberás trazar un mapa! Decides señalar en el mapa cada sendero que recorras y cada claro en el que entres, para poder saber así qué camino seguir si regresas más tarde al mismo claro. (Para las indicaciones sobre cómo trazar un mapa, consulta la página 20).

Pronto encuentras un camino que penetra en la Ciénaga en dirección norte. En un enorme letrero toscamente pintado en una piedra lees: «¡DETENTE! CIENAGA DEL ESCORPION! ¡VUELVE ATRAS!» Una calavera y un par de tibias completan el siniestro cuadro.

Con decisión, pasas a grandes zancadas por delante del letrero y te adentras en la ciénaga. Comprendes que sería estúpido salirte del camino y pisar en el fango, así que sigues el sendero hasta donde éste te lleva. Pasa al **195.**

10

Te abres paso por entre la maraña de árboles y llegas a otro claro. *Te hallas en el Claro* **5.** *Si ya has estado en él antes, pasa al* **142.** *Si no has estado en él antes, sigue leyendo.* Te das cuenta inmediatamente de que aquí se ha librado hace poco una batalla. El terreno se encuentra destrozado y hay restos de sangre salpicados por la hierba que crece entre el fango. De un árbol, no lejos de donde estás, ves sobresalir dos flechas. Si deseas examinar el claro para ver lo que encuentras, pasa al **59.** Si decides abandonarlo cuanto antes, pasa al **227.**

11

Al caminar hacia el oeste, la Ciénaga se vuelve aún más siniestra. Cuando empiezas a pensar que no puedes soportarlo más, el sendero comienza a ensancharse y pronto te encuentras en un claro largo y estrecho. *Estás en el Claro* **6.** *Si ya has estado aquí antes, pasa al* **210.** *Si no has estado aquí antes, sigue leyendo.* Miras en derredor y no ves que del claro parta ningún otro sendero; al parecer, la única salida es el camino por el que has venido. Te acercas a una gran piedra gris para sentarte a descan-

sar un momento. ¡De pronto la piedra se mueve! Entonces ves que no se trata de una piedra, sino de una áspera pelambrera gris. Unos ojos rojos te miran airados y una BESTIA FEROZ, con seis patas acabadas en garras, avanza hacia ti. ¿Qué haces?:

¿Luchar con ella? Pasa al **176**
¿Ponerte a salvo echando a correr? Pasa al **102**
¿Probar a hacerle un encantamiento? Pasa al **374**

12

El gigante ruge de ira mientras lucha contigo. Por suerte para ti no es demasiado ágil. Su porra te alcanza pocas veces. No obstante, cuando te alcanza, te produce un daño *doble*. ¡Ten cuidado!

Gigante DESTREZA 9 RESISTENCIA 12

Si logras reducir la RESISTENCIA del GIGANTE a 6, pasa al **61**. Puedes intentar

también *Huir* durante el combate, pero recuerda que la fuerza de los golpes del gigante es doble. Si deseas intentar huir, perderás 4 puntos de RESISTENCIA. Si escapas con vida, pasa al **161**.

13

—Soy un guerrero que viaja en misión especial —respondes.

Tu anillo no te previene de ningún mal, así que te sientes seguro hablando con el Señor de las Ranas. ¿Al servicio de quién estás?:

¿De Selator? Pasa al **212**
¿De Grimslade? Pasa al **287**
¿De Poomchukker? Pasa al **376**

14

El camino te lleva hasta un pequeño espacio abierto en el que, hace años, un gran árbol cayó arrastrando a otros en su caída. *Es éste el Claro* **32**. *Si ya has estado aquí antes, pasa al* **338**. *Si no has estado aquí antes, sigue leyendo.* Al acercarte, oyes el ruido de una pelea. Das la vuelta en torno a uno de los árboles y entonces ves a un ESCORPION GIGANTE luchando con un enano que viste una armadura de cuero. El enano se encuentra en apuros. Te lanzas hacia el lugar de la pelea y, en ese momento, el escorpión agarra al enano por el cuello y lo arroja contra el suelo, donde queda inmóvil. Dudas de que alguno de tus encantamientos sirva de algo contra este enemigo. Si

abandonas el claro antes de que el monstruo se coma al enano, pasa al **88**. Si atacas al escorpión gigante, pasa al **312**.

15

¿Qué soborno vas a ofrecerle?:

¿Un Imán Dorado? Pasa al **63**
¿Un Amuleto perteneciente a uno de los otros Señores? Pasa al **198**
¿Una enorme Joya en forma de violeta? Pasa al **276**
¿Ninguna de estas cosas? Pasa al **212** y vuelve a escoger.

16

Tu voz te traiciona. Sus manos se mueven delante de él y te mira de forma extraña. ¿Está leyendo tu mente? Pasa al **198**.

17

Comprendiendo que se trata de un hombre malvado, no quieres saber nada de él. Avanzas a grandes zancadas hacia el sendero, pero, al salir del claro, el ladrón te sujeta por el cuello con su garrote. Tratas de librarte de éste y caes al suelo inconsciente. Réstate 3 puntos de RESISTENCIA. Al despertar, te sientes mareado y todo te da vueltas. Tus gemas y los demás objetos mágicos que llevabas han desaparecido; no hay ni rastro del ladrón. Pasa al **179**.

18

Cuando te ven abalanzarte contra ellos blandiendo la espada, su valor desaparece. Los cinco bandoleros se lanzan hacia los árboles que crecen al borde del claro. No pierdes ni un segundo; atraviesas el claro corriendo y gritando y alcanzas el sendero del lado opuesto. Los bandoleros se hallan demasiado sorprendidos para pensar en perseguirte. Pasa al **19.**

19

Dos senderos parten del claro. El que va al norte es mucho más ancho y visible, como si mucha gente hubiera viajado antes por él. ¿Hacia dónde irás?:

¿Hacia el norte? Pasa al **280**
¿Hacia el este? Pasa al **137**

20

La baya tiene un sabor delicioso. Notas que una sensación de bienestar se extiende por tu cuerpo. Súmate 2 puntos de RESISTENCIA y 1 de SUERTE. No hallas ninguna otra cosa de interés en este lugar. Pasa al **342.**

21

Descansas unos minutos. Súmate 1 punto de RESISTENCIA. Entonces oyes una especie de *resoplido* que sale del árbol. Si deseas ver qué ser o qué cosa está en el árbol, pasa al **55.** Si prefieres no saberlo, pasa al **390.**

22

No has terminado de guardarte las semillas en el bolsillo, cuando ves crecer ya nuevas plantas en la base de los árboles. Te alejas rápidamente. ¿Hacia dónde irás?:

¿Hacia el norte? Pasa al **320**
¿Hacia el sur? Pasa al **90**
¿Hacia el oeste? Pasa al **11**

23

El Anillo de Latón permanece frío, por lo que comprendes que la Señora de los Pájaros es una bruja buena. Le hablas de tu misión y le pides su ayuda. Ella mueve la cabeza negativamente.

—Ese mercader es un estúpido. Aunque logre conocer el camino a través de la Ciénaga, algunos de mis hermanos brujos sirven al mal y tratarán de saquear sus caravanas. Pero eres valiente y te ayudaré a evitar la peor parte de tu viaje.

Pasa al **248.**

24

El Fuego Fatuo baila delante de ti y lo sigues. El terreno se vuelve cada vez más húmedo. ¡De pronto caes en un pozo de barro! Su única misión es engañar a los viajeros incautos y llevarles al peligro. *Prueba tu Suerte*. Si eres *Afortunado*, logras salir del barro sano y salvo. Si *no* lo eres, pierdes 2 puntos de RESISTENCIA en tus esfuerzos, pero al fin

consigues poner pie en tierra firme. Si no fuera por tu Anillo de Latón estarías irremisiblemente perdido. Con él, sabes qué camino debes seguir para encontrar el claro. Pasa al **249.**

25

El águila lanza un fuerte chillido y describe círculos en torno al claro; después vuela a su nido. ¡Estás contento de dejarla en paz! Pasa al **202.**

26

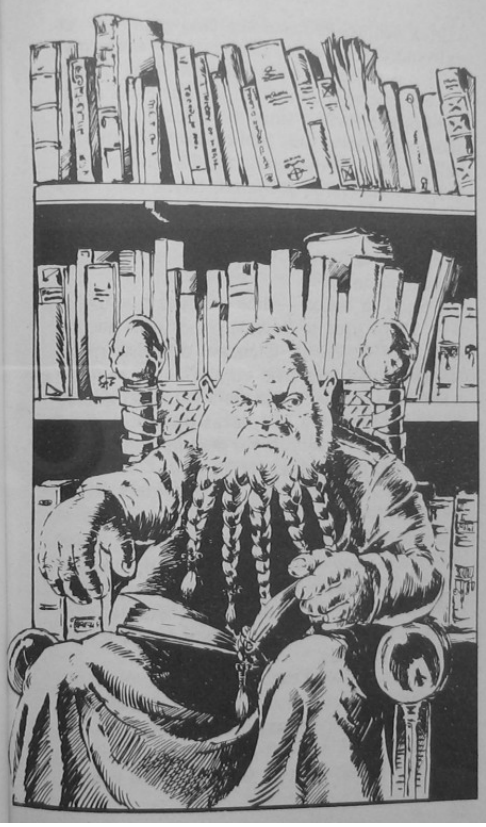
Sientes que el Señor de las Arañas es un ser malvado y abyecto, y le atacas con la espada. El se defiende con una resplandeciente varita mágica. Observas que ésta acaba en una afilada punta y que se halla embadurnada de una repugnante sustancia verdosa. Cada vez que la varita te alcanza, causa 1 punto de daño adicional a tu puntuación de RESISTENCIA.

Señor
de las Arañas DESTREZA 9 RESISTENCIA 6

Si le matas, pasa al **354.**

27

Gronar te dice que busques a Poomchukker en el mercado del pueblo. Tan pronto como penetras en la maraña de calles y tiendas, te pierdes. Preguntas varias veces el camino y, al fin, un grupo de muchachos, que no paran de



reír, te acompaña hasta una casa grande, en el extremo del mercado. Llamas a la puerta con la mano y ¡te abre un duende! Pero no un duende guerrero como con los que estás acostumbrado a luchar, sino una chica duende. Te acompaña hasta una biblioteca en la que se halla sentado Poomchukker. Es uno de los hombres más raros que jamás hayas visto: alto e inmensamente gordo, con una barba trenzada de forma complicada y rostro encendido. Le cuentas tu historia y le preguntas si busca a alguien como tú.

—Sí, sí lo busco —dice con voz atronadora—. Pero, ¿qué te hace suponer que puedas sobrevivir tú en la Ciénaga del Escorpión cuando tantos murieron en ella?

Si deseas hablarle de la vieja y de los poderes del Anillo de Latón que llevas puesto, pasa al **2.** Si te limitas a sonreír y a decirle que eres un diestro guerrero, pasa al **173.**

28

Los árboles espada son varios, pero puedes luchar con ellos como si se tratara de un solo adversario. Tienes suerte de que no puedan verte —atacan de oído. No obstante, son varios y cada uno tiene muchas ramas terminadas en espadas.

Arboles espada	DESTREZA 9	RESISTENCIA 12

Si los vences, pasa al **362.** Si no los vences,

no dudes que acabarás convertido en fertilizante de árboles...

29

Sabes que sería una locura decirle a este hombre que sirves a un brujo malvado.

—Sirvo a las fuerzas del Bien —respondes—, pero en este momento lo único que quiero es salir de la ciénaga. Estoy buscando a uno de los brujos a quienes llaman Señores.

Prueba tu Suerte. Si eres *Afortunado,* pasa al **185.** Si *no* lo eres, pasa al **378.**

30

Desde el acantilado la altura es considerable y, antes de saltar, tomas todas las precauciones. Arrojas primero las botas y la mochila y luego te tiras tú. ¡Horrorizado, descubres que sus aguas son poco profundas y que el fondo del río está lleno de fango! ¡Te quedas clavado en él! Haciendo un gran esfuerzo, consigues salir del barro, pero al subir a la superficie las mandíbulas abiertas de un cocodrilo se disponen a engullirte. Echas mano a la espada. Demasiado tarde: las mandíbulas son la última cosa que ves. Tu aventura ha terminado.

31

Mientras caminas, tienes la sensación de que te hallas demasiado al este del punto por el que entraste en la ciénaga. Te preguntas si habrás seguido los senderos adecuados. De pronto te encuentras en un espacio abierto,

cubierto de hierba. *Estás en el Claro* **21.** *Si has estado ya antes aquí, pasa al* **364.** *Si no has estado antes aquí, sigue leyendo.* En el centro del claro hay una charca de aguas cristalinas, con una acogedora playa de fina arena a uno de sus lados. No ves ningún otro sendero por el que puedas salir. ¿Qué haces?:

¿Abandonar el claro por el mismo camino que traías y regresar al oeste?	Pasa al **47**
¿Permanecer unos minutos alerta, por si surge algún peligro?	Pasa al **394**
¿Beber agua de la charca?	Pasa al **77**

32

Cortas las flores con tu espada, pero ellas crecen con mayor rapidez de la que tú empleas en destruirlas. Pronto te hallas exhausto. Réstate 2 puntos de RESISTENCIA y 1 de DESTREZA. Si desistes de acabar con ellas y huyes de allí, pasa al **269.** Si deseas probar un encantamiento, pasa al **80.**

33

Cruzas el claro a toda prisa, confiando evitar así otro ataque de la hierba cangrejo. Pero ésta crece ante tus ojos aún más deprisa que antes y te bloquea el camino. Las verdes pinzas se extienden hambrientas tratando de alcanzarte. Si deseas cortarlas con tu espada, pasa al **134.** Si prefieres valerte de la magia, pasa al **167.**

34

¿Qué encantamiento vas a usar contra el monstruo de la charca?:

¿De Marchitamiento?	Pasa al **237**
¿De Fuego?	Pasa al **291**
¿De Miedo?	Pasa al **356**
¿Ninguno de éstos?	Pasa al **209** y vuelve a escoger.

35

Estas dos flechas tampoco iban a darte. ¡Sin embargo, se curvan en su trayectoria y te dan en la mochila! Sólo una se clava ligeramente en tu espalda lastimándote un poco. Pierdes 1 punto de RESISTENCIA. Te das cuenta de que el Imán Dorado está maldito y atrae a las flechas... ¡Tienes suerte de haberlo guardado en tu mochila en vez de llevarlo entre tus ropas! ¿Qué haces?:

¿Atacar a los duendes con la espada?	Pasa al **281**
¿Hacerles un encantamiento?	Pasa al **399**
¿Salvar el pellejo echando a correr?	Pasa al **309**

36

Hablas al Señor de los Jardines de tu misión. Si ya has encontrado el arbusto de Antherica, pasa al **283.** Si aún no lo has encontrado, pasa al **396.**

37

Si le dices la verdad sobre tu misión, pasa al **292.** Si inventas una historia y charlas un rato, pasa al **220.**

38

El limo queda inmóvil; sus restos se derriten y se pudren ante tus ojos. Su olor es insoportable. Pasa al **153.**

39

Haces el encantamiento de Amistad al unicornio. Al principio te mira con recelo; no confía demasiado en los humanos. Pero, evidentemente, el encantamiento ha surtido algún efecto, porque, al poco, el unicornio agacha la cabeza y comienza a pastar la hierba del claro. Pasa al **348.**

40

Dominando tu miedo, te acercas a la sombría torre. En lo alto, los murciélagos describen círculos a su alrededor. Al avanzar hasta la gran puerta de hierro, distingues un horrible rostro esculpido en ella. ¡Entonces la puerta se abre sola lentamente! Grimslade se encuentra de pie, delante de ti, esperándote. Es alto y delgado como un esqueleto. Los dibujos carmesíes de su negra túnica parecen refulgir. Te acoge amablemente, pero tu anillo, caliente en tu dedo, sigue advirtiéndote de que te hallas en presencia de un ser maléfico.

—Sé todo sobre ti —dice—. Deseas explorar

la Ciénaga. Ese estúpido entrometido de Gronar te ha enviado aquí. ¿Pero qué te hace pensar que pueda malgastar mi tiempo contigo? Necesito un héroe de verdad, que no se amedrente ante nada.

¿Qué haces?:

¿Desafiarle a un combate?	Pasa al **4**
¿Explicarle que eres un intrépido guerrero y que tu anillo mágico impedirá que te pierdas?	Pasa al **50**
¿Sonreír y decir que no le temes a nada?	Pasa al **97**

41

Llegas a un claro de suelo llano, rodeado de árboles cubiertos de hiedra. *Estás en el Claro* **30.** *Si ya has estado aquí antes, pasa al* **382.** *Si no has estado aquí antes, sigue leyendo.* No parece haber nada de interés en el claro, así que lo cruzas en dirección a la otra salida; ¡entonces notas que te hundes en unas arenas movedizas! *Prueba tu Suerte.* Si eres *Afortunado,* réstate 2 puntos de RESISTENCIA y pasa al **270.** Si *no* lo eres, pasa al **87.**

42

Registras las pertenencias del infortunado enano para ver si encuentras algo que pueda serte útil. Su armadura, lógicamente, es demasiado pequeña para ti, pero en su bolsa encuentras un frasquito con una poción. Si deseas beberla, pasa al **253.** Si la dejas, pasa al **88.**

43

Prueba tu Suerte. Si eres *Afortunado,* pasa al **339.** Si *no* lo eres, pasa al **313.**

44

Vadeas el río sin que te ataque ningún animal, pero al alcanzar la otra orilla, descubres con repugnancia que varias sanguijuelas enormes, adheridas a tus piernas, te están chupando la sangre. Tira dos dados y réstate los puntos de RESISTENCIA que muestre el dado con puntuación *más baja* de los dos. Puedes viajar desde aquí hacia el norte o hacia el sur. Para ir al norte, pasa al **157.** Para ir al sur, pasa al **398.**

45

Desconfías de algo que parece tan sencillo. ¡El puente debe ser algún tipo de trampa! Das la vuelta y regresas por donde viniste. Si viniste por el norte, pasa al **331.** Si viniste por el sur, pasa al **303.**

46

Ya no puedes hacer nada más aquí, como no sea entrar en la cabaña. Pero parece hallarse cerrada por arte de magia y no hay forma de abrirla. Decides abandonarla. Pasa al **314.**

47

Llegas a un pequeño claro cubierto de espesa maleza. *Te hallas en el Claro número* **3.** Miras en torno, pero no ves nada. Tres caminos salen de él. ¿Hacia dónde te dirigirás?:

¿Hacia el sur?	Pasa al **290**
¿Hacia el este?	Pasa al **31**
¿Hacia el oeste?	Pasa al **118**

48

Agarras la espada y pronuncias un sonoro desafío. Ellos no se asustan, ni siquiera parecen demasiado impresionados, sino que se limitan a reírse de ti:

—No somos gente de armas, sino simples aldeanos —dicen—. Pero una persona como tú, con tu espada presta, por supuesto que pertenece a la gran ciénaga, como los demás buscadores de problemas. No te detendremos más.

Te sientes un poco avergonzado por haberte mostrado tan agresivo con esta gente pacífica. Réstate 1 punto de SUERTE y pasa al **95.**

49

Dominado por la avaricia, te quitas el Anillo de Latón del dedo y lo arrojas sobre la mesa. Poomchukker cuenta cien monedas de oro y las mete en una bolsita de cuero que te entrega. Tienes ahora dinero suficiente para vivir varios años, o para estar de juerga aproximadamente un mes..., pero lo has cambiado por tu anillo mágico. Sabes que, sin él, no osarás entrar en la Ciénaga del Escorpión. Tu aventura ha terminado.

50

Escucha tu historia con sumo interés.

—¿Así que dices que es un anillo mágico?

Asientes con la cabeza y estiras el brazo para que pueda ver el Anillo de Latón que brilla en tu dedo. Sus pupilas se dilatan y da unos pasos atrás mientras mueve una mano describiendo con ella una extraña figura. ¡Sospechas que te está haciendo un encantamiento! ¿Qué haces?:

¿Atacarle de un salto?	Pasa al **373**
¿Esperar a ver lo que hace?	Pasa al **222**
¿Dar media vuelta y salir huyendo?	Pasa al **315**

51

Un pozo se abre delante de ti, pero saltas por encima de él. Atraviesas veloz el vestíbulo, derribando con un golpe del brazo derecho otra estatua que ha estado a punto de alcanzarte. Abres la puerta de una patada. El abominable rostro que hay sobre ella lanza un aullido y trata de morderte, pero eres demasiado rápido. Si deseas correr hacia la ciénaga, pasa al **296.** Si prefieres dirigirte al pueblo, pasa al **5.**

52

Es una pena que no tengas ninguna baya que darle. Le explicas lo que ocurrió en la ciénaga. Selator inclina la cabeza.

—Bien; estoy seguro de que has hecho cuanto has podido —dice.

Viéndole tan abatido, te ofreces a regresar a la ciénaga e intentarlo de nuevo; pero él no quiere oírte hablar de eso.

—El riesgo —dice— es demasiado grande.

Has hecho cuanto has podido, pero no ha sido suficiente. Tu aventura ha terminado.

53

Sigues el sendero que lleva al sur y oyes croar a miles de ranas... diminutas, enormes, de todos los tamaños. El sendero acaba en un claro en el que hay tres pequeñas charcas. *Te hallas en el Claro* **8.** *Si ya has estado aquí, pasa al* **329.** *Si no has estado antes aquí, sigue leyendo.* Al principio, todo lo que ves son una serie de setas enormes. Luego te das cuenta de que encima de una de ellas hay sentado un hombre. Es bajo y grueso, con ojos negros, saltones, y boca grande. De su cuello pende un amuleto de plata en forma de rana y, sentadas a ambos lados, en el suelo, hay dos enormes ranas verdes.

—Soy el SEÑOR DE LAS RANAS —te

dice saludándote—. ¿Qué te trae por mi casa?

Si deseas devolverle el saludo, pasa al **13.** Si prefieres atacarle, pasa al **62.**

54

Su rostro se contorsiona de ira y te grita:

—¿Cómo te atreves a volver con las manos vacías?

Prueba tu Suerte. Si eres *Afortunado,* pasa al **109.** Si *no* lo eres, pasa al **285.**

55

Te acercas con cuidado al árbol. Antes de alcanzarlo, un olor pestilente te indica que se trata de la guarida de un animal de gran tamaño. Retrocedes al ver asomar por el agujero la cabeza peluda de un enorme OSO. Si sales corriendo, pasa al **390.** Si deseas luchar con el oso, pasa al **200.**

56

Caminas a través de campos y senderos tortuosos y llegas a la plaza del mercado del pueblo. En ella se encuentra la casa de Poomchukker, tal como la dejaste. Llamas a la puerta y la chica duende te hace pasar. Te conduce hasta la biblioteca de Poomchukker. Se encuentra allí sentado, envuelto en una túnica de seda.

—¡Y bien! ¿Cómo te ha ido? —pregunta con voz atronadora—. ¿Me has traído un mapa del camino hasta Willowbend?

Si has llegado a Willowbend en tus viajes, pasa al **158.** Si no has llegado, pasa al **8.**

57

Ninguno de los encantamientos que tienes parece adecuado para esta situación. Sacas la espada y arremetes contra el malvado brujo. Pasa al **124.**

58

Prueba tu Suerte. Si eres *Afortunado,* atraviesas el claro sin problemas y alcanzas el sendero escogido. Si *no* tienes *Suerte,* también lo alcanzas, pero después de tropezar con una raíz que sobresale del suelo y de darte un golpe en la pierna con una piedra. Réstate 1 punto de RESISTENCIA. Puedes abandonar ahora el claro. ¿Hacia dónde te dirigirás?:

¿Hacia el oeste?	Pasa al **398**
¿Hacia el este?	Pasa al **105**
¿Hacia el sur?	Pasa al **208**

59

Decides echar un vistazo al claro. Tal vez haya alguien que necesite tu ayuda o algo que pueda ayudarte. Casi a renglón seguido, tropiezas con el cadáver de un duende de la ciénaga. Rápidamente registras su espantoso cuerpo, pero no encuentras nada de valor. Entonces reparas en un hombre herido, reclinado contra un árbol. Te apresuras a socorrerle, pero al llegar a su lado compruebas que

está muerto: tres flechas han atravesado su pecho. Otros dos duendes yacen muertos a sus pies. No ves ni mochilas ni armas; los duendes supervivientes debieron saquear el lugar antes de abandonarlo. Decides enterrar al guerrero caído y, mientras le das sepultura, reparas en el colgante dorado, en forma de un pequeño imán, que lleva en torno a su cuello. Puedes dejarlo o añadirlo a la lista de tus pertenencias. Pasa al **227.**

60

Decides probar un encantamiento de Ilusión Optica. Piensas rápidamente y creas la ilusión de un indefenso habitante del pueblo corriendo hacia los árboles, delante de la Bestia Feroz. El sanguinario ser se vuelve hacia esta presa más fácil. Entonces dejas que la ilusión desaparezca. Aprovechando el desconcierto de la bestia, te deslizas silenciosamente hasta el sendero por el que venías. Pasa al **279.**

61

—No es justo —grita el gigante airado—. Primero, vosotros, hombrecillos, salís huyendo al verme, ¡y luego venís y me atacáis! ¡Nunca he querido hacer daño a nadie!

Si le crees, pasa al **229.** Si quieres seguir atacándole, deberás luchar con él a muerte. Si matas al gigante, pasa al **366.**

62

Te abalanzas sobre él, con la espada levanta-

da. Sus ojos saltones te miran llenos de sorpresa y, de un salto, abandona la seta yendo a caer un metro detrás. Te señala con la mano y sus dos ranas saltan hacia ti. Si quieres salir corriendo por el mismo camino por el que viniste, pasa al **323.** Si prefieres luchar con las ranas, pasa al **146.**

63

Metes la mano en la mochila y le ofreces el Imán Dorado que cogiste a un guerrero muerto. El se echa a reír.

—Lo siento, pero no quiero eso. ¡Está maldito! ¿Por qué no lo arrojas a esa charca de ahí?

Sintiéndote estúpido, haces lo que te dice. Si tienes otro objeto que ofrecerle, pasa al **15.** Si no tienes nada más que ofrecerle, pasa al **212** y prueba otra táctica.

64

Haces el encantamiento de Fuego sobre los lobos, esperando ahuyentarlos. ¡Funciona! El pelo del que tienes más cerca se prende y ambos lobos huyen presas del pánico. Pero el Señor de los Lobos no se ha intimidado por tu maleficio.

—¡Con que esas tenemos! —gruñe—. Un guerrero jugando a mago, ¿eh? A ver qué te parece esto.

Descarga su puño cerrado sobre el brazo con el que manejas la espada y te pega un golpe terrible. Réstate 3 puntos de DESTREZA

y 1 de RESISTENCIA. Te das cuenta de que en un duelo de encantamientos, serías el perdedor... Así que desenvainas la espada y le atacas.

Señor de los Lobos	DESTREZA 11	RESISTENCIA 10

Si ves que vas perdiendo, puedes *Huir;* pasa al **314.** Si matas al Señor de los Lobos, pasa al **154.**

65

El camino serpentea, pero tú lo sigues sin apartarte de él. Bordeando un enorme hongo, y a las diminutas criaturas que comen de él, te aproximas a otro claro. *Estás en el Claro* **10.** *Si ya has estado aquí antes, pasa al* **343.** *Si no has estado aquí antes, sigue leyendo.* Oyes unas voces delante. Cautelosamente, miras desde detrás de un árbol. Entonces ves a un grupo de cinco hombres. Por sus ropas deduces que son BANDOLEROS. El Anillo de Latón no está caliente, así que estos hombres no son realmente peligrosos. Pero, por otro lado, no conviene actuar de modo imprudente. ¿Qué harás?:

¿Dar la vuelta y regresar por el mismo camino que traías?	Pasa al **137**
¿Abalanzarte contra ellos gritando y blandiendo tu espada?	Pasa al **231**

¿Hacerles un encantamiento desde tu escondite?	Pasa al **387**
¿Salir confiadamente y saludarles?	Pasa al **163**

66

Pronto llegas a un agradable calvero rodeado de robles nudosos. *Te hallas en el Claro* **9.** *Si ya has estado aquí anteriormente, pasa al* **192.** *Si no has estado aquí antes, sigue leyendo.* Reclinado en un árbol, un hombre pequeño, de aspecto jovial, vestido con ropajes oscuros, toma su almuerzo. Su comida se halla en un cesto de merienda. Parece que no tiene armas, excepto el cuchillo con el que corta el queso. Al advertir tu presencia, te saluda.

—Buenos días, guerrero. ¿Quieres compartir la comida conmigo?

Mientras habla, sientes que el Anillo de Latón se calienta, advirtiéndote de un peligro. Comprendes que este hombre es un LADRON. ¿Qué haces?:

¿Atacarle?	Pasa al **267**
¿No hacerle caso?	Pasa al **17**
¿Aceptar su invitación y sentarte?	Pasa al **147**

67

Ciertamente se trata de una mixtura curativa. La gastas toda y sientes recobrar tus fuerzas. Súmate 2 puntos de RESISTENCIA y pasa al **19.**

68

Si el Señor de los Lobos te enseñó una palabra secreta, pasa al **302.** Si no te la enseñó, pasa al **215.**

69

Has matado al oso. Registras su guarida, pero no hallas nada de valor. Pasa al **390.**

70

Tus reacciones son rápidas. Tienes tiempo de decidir cómo actuar con los escorpiones. ¿Qué harás?:

¿Pisotearlos y atacarlos con tu espada?	Pasa al **216**
¿Hacerles un encantamiento de Fuego?	Pasa al **110**
¿Ponerte a salvo saltando por encima de ellos?	Pasa al **377**

71

Temiendo que el escandaloso pájaro dé la alarma, sacas rápidamente la espada y, de un tajo, le cortas la cabeza. Cae al suelo sin lanzar un solo grito. Le arrancas unas cuantas plumas de vivos colores de la cola y sigues avanzando con cautela. Pasa al **149.**

72

El terreno que pisas es cenagoso, pero logras caminar sobre él. El Fuego Fatuo sigue danzando delante de ti. Si vuelves hacia atrás,

pasa al **249.** Si continúas avanzando hacia el oeste, detrás de él, pasa al **24.**

73

Prueba tu Suerte. Si *no tienes Suerte,* caes al suelo desde el nido y pierdes 2 puntos de RESISTENCIA, pero vuelves a subir a él. Si *tienes Suerte,* llegas al nido sano y salvo. Colgada de una de las ramas encuentras una pesada Cadena de Oro; puedes llevártela si lo deseas. Te bajas del árbol y te dispones a abandonar el claro. Pasa al **202.**

74

Decides luchar con el malvado Señor de las Arañas haciéndole un encantamiento. ¿Cuál escoges?:

¿De Amistad?	Pasa al **361**
¿De Fuego?	Pasa al **113**
¿Un maleficio?	Pasa al **261**
¿Ninguno de éstos?	Pasa al **144** y vuelve a escoger.

75

Haces el encantamiento de Fuerza a los árboles espada. Se retuercen de rabia, pero no les haces demasiado daño. Pasa al **28** y lucha con ellos, pero antes de empezar el combate, réstales 2 puntos de RESISTENCIA.

76

Estás seguro de que el guardabosques com-

bate al lado del Bien y que sin duda conoce perfectamente la ciénaga. Puedes confiarle tu historia. Ha oído hablar de Selator y le gustaría ayudarte. Te ofrece unas hierbas curativas que despejan tu cabeza y restablecen 1 punto perdido de tu DESTREZA. Si ya has hallado el arbusto de Antherica, pasa al **166.** Si aún no lo has hallado, pasa al **333.**

77

Te sientes fortalecido. El agua de la charca tiene propiedades curativas. Súmate 3 puntos de RESISTENCIA. Después, sales del claro y regresas hacia el oeste. Pasa al **47.**

78

La «Lanza Doblada» es una posada amplia y agradable. Pagas al posadero una moneda de oro y te vas a tu cuarto. En cuanto apoyas la cabeza en la almohada, te quedas dormido. Te despiertas por la mañana completamente descansado. Súmate 2 puntos de RESISTENCIA. Cuando vas a marcharte, el posadero te saluda. Sabe que has venido a través de la Ciénaga del Escorpión y que tienes intención de regresar por el mismo camino.

—Debes ser un poderoso guerrero para haber atravesado la ciénaga —dice—. Y tal vez sea meterme donde no me llaman..., pero en la calle de al lado hay un brujo que podría venderte unos encantamientos con los que te resultaría más fácil volver.

Das las gracias al posadero por su sugeren-

cia, le preguntas la dirección del brujo y sales de la posada. Si decides visitar al brujo, pasa al **150.** Si decides partir de nuevo hacia el sur, a través de la ciénaga, pasa al **343.**

79

Estás de acuerdo en que un combate cuerpo a cuerpo con uno de los bandoleros, para ver quién resulta herido primero, sería un modo honorable de zanjar la cuestión. El jefe de los bandoleros y tú os disponéis a luchar. Sus hombres os rodean, pero no parecen traicioneros; se hallan simplemente excitados.

Jefe de Bandoleros	DESTREZA 9	RESISTENCIA 10

Lucháis sólo hasta que uno hiere al otro. Si hieres tu primero al jefe de los bandoleros, pasa al **360.** Si te hiere él a ti primero, pasa al **128.**

80

¿Qué encantamiento vas a usar contra las flores del miedo?:

¿Fuego? Pasa al **307**
¿Marchitamiento? Pasa al **196**
¿Ninguno de éstos? Pasa al **204** y vuelve a escoger.

81

Has acabado con la hierba cangrejo; no cabe duda de que está muerta. Buscas por el claro y, en un árbol, encuentras un cartel chamuscado: «¡Guárdate de los duendes!» Eso es todo. Abandonas el claro; pasa al **187.**

82

La joya parece valiosa, así que sacas la espada y atacas al monstruo, que trata de alcanzarte con sus viscosos tentáculos.

Monstruo
de la Charca DESTREZA 8 RESISTENCIA 10

Si deseas *Huir*, echando a correr de nuevo hacia el oeste, pasa al **330.** Si matas al monstruo, pasa al **308.**

83

Prueba tu Suerte. Si eres *Afortunado*, pasa al **35.** Si *no* lo eres, pasa al **357.**

84

Convencido de que el Señor de los Jardines es un amigo, le cuentas tu misión. Su intención es buena, pero puede hacer poco por ayudarte. Te lleva por su claro y ves que el único sendero

de salida es el que te trajo a él. Te despides del Señor de los Jardines y regresas hacia el oeste. Pasa al **363.**

85

Sales huyendo. *Debes regresar por el mismo camino por el que viniste*. Pasa al **153** y escoge el camino por el que *entraste* en este claro.

86

Prueba tu Suerte. Si eres *Afortunado*, pasa al **189.** Si *no* lo eres, no hallas nada; pasa al **348.**

87

Quedas atrapado en las arenas movedizas. Sientes que estás siendo lentamente succionado. Tu única esperanza es quitarte la armadura. Te la quitas a toda prisa y la dejas atrás. Ahora sí que consigues salir de las arenas movedizas, pero deberás restarte 2 puntos de DESTREZA y reducir tu nivel de DESTREZA *Inicial* 2 puntos, porque has perdido tu armadura. Pasa al **270.**

88

Abandonas el claro. Si vas al norte, pasa al **121.** Si vas al este, pasa al **331.**

89

Con tu encantamiento de Hielo formas un puente a través del río. ¡Pero el río es ancho y sus aguas cálidas, por lo que no consigues hacer más que un puente delgado! Si deseas

cruzarlo, pasa al **325.** Si prefieres no arriesgarte a atravesar este puente mágico de hielo, pasa al **295** y vuelve a escoger.

90

Has cruzado varios ríos de aguas poco profundas, pero ahora te encuentras con uno más hondo. *Te hallas en el Claro* **34.** Bajo el agua, ves moverse algo y no estás muy seguro de desear cruzarlo a pie. ¿Qué haces?:

¿Recurrir a un encantamiento de Hielo? Pasa al **370**
¿Recurrir a un encantamiento de Marchitamiento? Pasa al **254**
¿Vadear el río con mucho cuidado? Pasa al **44**

91

Tira dos dados. Si el total obtenido es igual o menor que tu puntuación de RESISTENCIA, cruzas el claro de un salto. Si el total es mayor que tu puntuación de RESISTENCIA, das un salto demasiado corto, tu pierna se clava en el lodo y te tuerces ligeramente un brazo al caer.

Réstate 1 punto de DESTREZA Y sal del claro. ¿Hacia dónde viajarás?:

¿Hacia el oeste? Pasa al **398**
¿Hacia el este? Pasa al **105**
¿Hacia el sur? Pasa al **208**

92

El sendero avanza hacia el norte mientras asciende suavemente. El terreno se ha vuelto algo más seco y un bosque espeso ha reemplazado a los árboles de la ciénaga. Más adelante, los árboles aclaran un poco y ves un gran claro salpicado de matorrales bajos. *Es el Claro* **11.** *Si ya has estado aquí antes, pasa al* **108.** *Si no has estado aquí antes, sigue leyendo*. Te detienes a escuchar, pero no oyes nada. Entras en el claro, en busca de nuevos senderos, y de pronto te das cuenta de que dos enormes LOBOS te observan. Si tienes el Amuleto del Lobo, pasa al **344.** Si no lo tienes, pasa al **68.**

93

Haces el Maleficio al Señor de los Lobos. Se lleva las manos a la garganta, presa del dolor,

pero consigue levantar la espada. Entonces sientes los efectos del Maleficio sobre *ti*. Tira un dado y réstate el número de puntos de RESISTENCIA que saques. Si sigues vivo, deberás luchar ahora con el Señor de los Lobos, pero puedes restarle antes 2 puntos de DESTREZA y otros 2 de RESISTENCIA. Pasa al **120.**

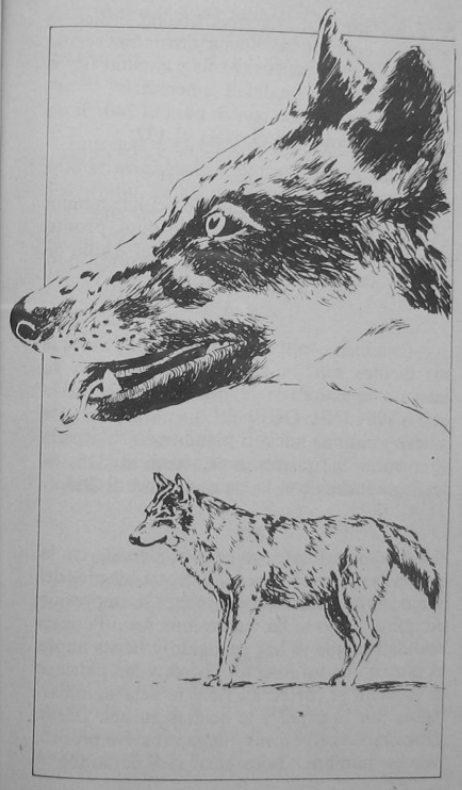
94

El camino desciende suavemente y la niebla se alza en remolinos. El olor es nauseabundo y contienes la respiración. Pero antes de salir de la niebla, te ves forzado a respirar. Réstate 2 puntos de RESISTENCIA por los efectos de los vapores de la ciénaga. Si quieres ir hacia el norte, pasa al **295.** Si prefieres ir al sur, pasa al **320.**

95

Al verte avanzar hacia la puerta, las gentes del lugar sacuden la cabeza, pero ya no intentan disuadirte. Sin embargo, antes de llegar a ella, un hombre te cierra el paso. Es un tipo bajo, de mediana edad, con barba negra. Al principio le tomas por un labrador, ¡pero parece demasiado interesado por ti de lo que cabría esperar en un labrador! Te toma del brazo y te lleva hasta una mesa del rincón de la taberna. Los demás han vuelto a su charla y tú sientes curiosidad por oír lo que este hombre tiene que decirte. Se presenta como Gronar.

—Si realmente tienes intención de enfrentar-



te a los horrores de la Ciénaga —dice—, deberías tener alguna buena razón, en vez de dedicarte a explorar sus tierras y a matar fieros animales sin una finalidad concreta.

Si estás de acuerdo con él, pasa al **240.** Si no estás de acuerdo con él, pasa al **122.**

96

Algo en tu interior te impide ocultar ningún secreto a este buen hombre. Así pues, pronto te hallas contándole todo acerca del Anillo de Latón y sus poderes. Pasa al **371.**

97

—Está bien —responde sonriendo, y ves que sus dientes son puntiagudos. Señala con su mano a la pared en la que se encuentra la ESTATUA DEL DUENDE y entonces éste se mueve y camina hacia ti blandiendo su espada de piedra. Si quieres huir, pasa al **315.** Si prefieres luchar con la estatua, pasa al **284.**

98

Sientes un fuerte golpe por detrás, en la cabeza, y soltando la espada caes a los pies del brujo. Al levantar los ojos, tienes la impresión de que el brujo se ha vuelto inmenso. ¡Pero en realidad es que tú has encogido y tienes ahora el tamaño de un insecto! Huyes y las patas se te enredan al correr. El ríe y te deja marchar. Subes por la pared y te ocultas en una grieta; Grimslade vuelve a sus quehaceres. De pronto, sientes hambre. Tejes una red de araña y

aguardas a que algún insecto sabroso se acerque volando y quede atrapado en ella. Ya estás olvidando tu anterior existencia. Tu aventura acaba aquí.

99

Entregas a Grimslade los Amuletos por los que te arriesgaste a entrar en la Ciénaga del Escorpión. El los coge con una sonrisa siniestra. Sale de la habitación y regresa con una bolsa pequeña, pero pesada. Te la arroja y oyes tintinear dentro monedas.

—¡Largo! —dice—. Y no vuelvas porque no quiero saber nada más de ti.

Pasa al **242.**

100

Cansado y maltrecho, abandonas la mansión de Poomchukker y te diriges a la posada. No has tenido éxito en tu misión, pero al menos has escapado con vida. Tal vez regreses otro día. Por ahora, tu aventura ha terminado.

101

El puente es viejo, pero ha sido reparado y se halla en buen estado. Si escoges ir hacia el norte, pasa al **350.** Si prefieres ir al sur, pasa al **118.**

102

Aunque has echado a correr antes que ella, pronto oyes a la Bestia Feroz dándote alcance. Réstate 1 punto de RESISTENCIA. Pasa al **11** y escoge otra posibilidad.

103

Le hablas de tu misión. El gigante asiente con la cabeza.

—Nos hallamos ahora junto al borde norte de la ciénaga —te dice—, y la ciudad de Willowbend se encuentra a muchos kilómetros al oeste de aquí. Deberás viajar hacia el oeste.

Le das las gracias y partes. Pasa al **161.**

104

El Señor de las Ranas abandona su seta de un salto y se mete en la charca. Vuelve con un puñado de agua. El agua no escurre por sus dedos, sino que permanece en su mano. Entonces la moldea con sus dedos y se convierte en una bola de cristal. La mira fijamente un rato, mientras musita algo, y luego la arroja otra vez a la charca.

—La planta que buscas se halla directamente al norte —te dice—. Pero el camino no es recto y te aguardan muchos peligros. Guárdate de mis hermanos, los Señores, porque no todos son amistosos. Y sé amable con el gigante.

Al acabar de pronunciar estas palabras, da un salto hacia lo alto y desaparece entre los árboles. El claro queda vacío. Pasa al **352.**

105

Delante de ti hay un claro. A diferencia del último que hallaste, su suelo cubierto de hierba parece firme. *Es el Claro* **12.** *Si ya has estado aquí antes, pasa al* **330.** *Si no has estado*

aquí antes, sigue leyendo. Ves en el claro varias piedras grandes y lisas, un enorme árbol hueco y otros dos caminos que parten de él. ¿Qué haces?:

¿Sentarte a descansar en una piedra?	Pasa al **21**
¿Examinar el árbol hueco?	Pasa al **55**
¿Salir inmediatamente del claro?	Pasa al **390**

106

Sientes que un garrote te sujeta por el cuello. ¡El ladrón te ha hecho picar! Por suerte, eres mucho más fuerte que él. Consigues que te suelte ¡y le lanzas por encima de tu hombro! Escapar del garrote te ha costado 2 puntos de RESISTENCIA, pero estás libre. Si deseas atacar al pérfido ladrón, que ha sacado ahora su puñal, pasa al **267.** Si prefieres dar media vuelta y alejarte a toda prisa por uno de los caminos, pasa al **179.**

107

Haces el Maleficio al bandolero que tienes más cerca. Lanza un grito y cae al suelo. Sus compañeros se apresuran a ayudarle. Entonces gritan también y huyen del claro corriendo, por el sendero del norte. El bandolero caído está muerto; por su rostro contorsionado, se diría que ha muerto de una enfermedad espantosa. Entonces sientes el efecto del Maleficio sobre ti. Tira un dado y réstate el número que saques de tus puntos de RESISTENCIA. Si continúas vivo, puedes proseguir tu camino. Pasa al **19.**

108

Vuelves a entrar en el claro en el que hallaste a los lobos. Todo parece tranquilo ahora y no se ve nada anormal. El arbusto sigue estando en medio del claro; ahora no tiene ninguna baya. No hay nada de interés aquí, así que lo abandonas y regresas por el sur, en dirección al claro del gigante. Pasa al **342.**

109

Gruñe y vocifera, pero te ha visto luchar y no se siente lo bastante furioso como para atacarte. ¿Qué haces?:

¿Salir con lo que llevas?	Pasa al **349**
¿Atacarle?	Pasa al **124**
¿Hacerle un encantamiento?	Pasa al **256**

110

Sabes que la única magia que probablemente te ayudaría contra el enjambre que se arrastra hacia ti sería un encantamiento de Fuego. Lo haces rápidamente. El fuego se extiende un momento y luego se apaga, pero ha obligado a retirarse a los escorpiones. Sales a toda prisa del claro antes de que puedan atacarte de nuevo. Pasa al **319.**

111

No quieres atacar a la Señora de los Pájaros,

pero estás decidido a conseguir lo que deseas. Le haces un encantamiento de Amistad. Ella se echa a reír:

—¡Guerrero necio! ¿No sabes que un brujo bueno es amigo de todo el mundo? Has malgastado tu encantamiento.

Pasa al **184.**

112

Sientes curiosidad por ver lo que contiene el gran nido. Si deseas subir hasta él para examinarlo, pasa al **73.** Si prefieres dejarlo, pasa al **202.**

113

Se te ocurre que las telas de araña son muy inflamables. Haces el encantamiento de Fuego al Señor de las Arañas e inmediatamente se prenden sus ropas. Cae al suelo lanzando horribles chillidos. Las llamas se extienden por el claro. Pronto ascienden por los árboles lenguas de fuego que acaban con los seres malignos ocultos entre sus ramas. El calor es tan intenso, que abandonas toda idea de recoger botín. Tu único pensamiento es escapar. Pierdes 3 puntos de RESISTENCIA por las quemaduras que sufres mientras sales del claro a toda prisa. Pasa al **165.**

114

Haces el encantamiento de Crecimiento a los árboles. Puede que crezcan tanto que se hagan demasiado altos para alcanzarte. Pronto descubres tu error. Con el encantamiento, crecen nuevas ramas que también te atacan. Pasa al **28** y lucha, pero *dobla* la RESISTENCIA de los árboles espada.

115

El guardabosques se echa a reír; aprecia tu franqueza.

—Bien; así que lo que quieres es llegar a Willowbend —dice—. Ve al sur, luego, al llegar a un cruce de caminos, tuerce al oeste. No dejes ya el camino y llegarás a la ciudad. ¡Pero no te salgas del camino!

Le das las gracias y partes. Pasa al **234.**

116

Tratas por todos los medios de no hacer caso al ruido que arman los juerguistas, pero cada vez es mayor. Bastante después de media noche, consigues conciliar un sueño interrumpido mil veces. Por la mañana te despierta temprano el ruido de un mercado, bajo tu ventana. Furioso, recoges tus cosas y abandonas la ciudad en dirección al sur, hacia la ciénaga. Pasa al **343.**

117

Haces el encantamiento de Amistad. El Señor de los Jardines sonríe ampliamente.

—¿Qué puedo hacer por ti, amigo mío? —pregunta.

Le pides su Amuleto en forma de flor. El se lo quita del cuello y te lo pone a ti. ¡Pero al

tocarte, te quedas paralizado! Te mira fijamente a los ojos y te ordena que le digas la verdad; no puedes desobedecerle. El sacude su cabeza.

—No eres mala persona, pero sirves a un mal señor. La cosa más amable que puedo hacer por ti es aconsejarte que lleves cuidado.

Recoge su Amuleto y se aleja. Al cabo de un rato, recobras el control de tus miembros y partes en dirección este. Pasa al **363.**

118

Más delante ves que dos senderos se unen al tuyo, formando un pequeño claro. *Te hallas en el Claro* **13.** *Si ya has estado aquí antes, pasa al* **303.** *Si no has estado aquí antes, sigue leyendo.* Notas una sensación de escozor en torno al Anillo de Latón y, al mirar al suelo, ves que docenas de pequeños ESCORPIONES corren hacia ti. *Prueba tu Suerte.* Si eres *Afortunado,* pasa al **70.** Si *no* lo eres, pasa al **182.**

119

¿Qué encantamiento quieres hacer al unicornio?:

¿De Amistad?	Pasa al **39**
¿De Miedo?	Pasa al **293**
¿De Bendición?	Pasa al **381**
¿De Fuego?	Pasa al **337**

¿Ninguno de éstos? Pasa al **320** y vuelve a elegir.

120

El Señor de los Lobos hace un ademán y sus dos LOBOS corren hacia ti. Deberás luchar cada vez con uno. Si matas a ambos, habrás de pelear con el propio Señor de los Lobos.

	DESTREZA	RESISTENCIA
Primer lobo	7	5
Segundo lobo	6	6
Señor de los Lobos	11	10

Si el combate empieza a irte mal, puedes *Huir;* pasa al **314.** Si matas al Señor de los Lobos y a sus animalitos, pasa al **154.**

121

Llegas a una encrucijada. ¿Por qué camino vas a seguir?:

¿Por el del norte? Pasa al **170**
¿Por el del sur? Pasa al **14**
¿Por el del este? Pasa al **275**
¿Por el del oeste? Pasa al **218**

122

El se opone a tu argumento hábilmente.

—No sólo se trata de una misión que merece la pena, amigo mío, sino que en la Ciénaga del Escorpión abunda la magia. Pareces un guerrero valiente y puede que también poseas

ciertos poderes mágicos, pero sin la ayuda de un brujo, me temo que nunca volverás a ver el sol si pones el pie en la ciénaga.

Te das cuenta de que es sincero. Si deseas seguir oyéndole, pasa al **240.** Si prefieres dejarle y entrar en la ciénaga por tu cuenta, pasa al **296.**

123

Las pupilas del brujo se dilatan y da un salto atrás, perdiendo su alto gorro y tirando un jarrón al saltar. Un vapor pestilente asciende del jarrón roto. La estatua animada se queda inmóvil: ¡has roto la concentración del brujo y has echado a perder su encantamiento! Si quieres seguir tu ataque, pasa al **225.** Si prefieres huir aprovechando su desconcierto, pasa al **315.**

124

El pérfido brujo se halla mucho más furioso que tú. Saca con rabia su varita mágica de entre sus ropas y adopta la postura de un espadachín. La varita brilla con luz trémula un momento y luego se convierte en una espada de hoja dentada que centellea al blandirla. Comprendes que es mágica. ¡Venza quien venza, ésta será la última batalla de tu aventura!

Grimslade DESTREZA 13 RESISTENCIA 18

Será un combate a muerte; no puedes tratar de huir. Si matas a Grimslade, pasa al **340.**

125

Has matado a la Bestia Feroz. Le cortas unas cuantas uñas, duras como rocas, y te las guardas como recuerdo de esta cruenta batalla. Buscas otras salidas del claro, pero no hallas ninguna, así que das la vuelta y lo abandonas por el mismo camino que trajiste, en dirección este. Pasa al **279.**

126

Haces el encantamiento al gigante mientras permanece allí, en pie. En su barba y en sus cejas se forma hielo y tirita durante un segundo.

—¡Está refrescando un poco! —exclama con voz cavernosa. Pero no muestra ningún otro efecto. Vuelve al **145** y elige otra vez.

127

Después de todo no parece un mal tipo; lo único que le ocurre es que es un poco tímido. Decides probar a hacerle un encantamiento de Amistad. Al instante, su rostro se ilumina.

—¿Sabes?, no recibo demasiadas visitas —dice—. Puedo informarte de cualquier cosa que desees saber. ¡Soy un mago muy poderoso!

Pero primero siéntate y charla un poco conmigo.

Charlas un rato con el Señor de las Ranas y luego vuelves a sacar a colación el tema de la planta que estás buscando. Pasa al **104.**

128

Aunque eres hábil, el jefe de los bandoleros es también un diestro espadachín. La hoja de su espada te alcanza de lleno en las costillas. Has perdido. Tu oponente, un buen deportista, te felicita por haber luchado bien y extiende su capa en el suelo para que te sientes sobre ella a descansar.

—Y ahora, para saldar nuestra pequeña apuesta —dice—. ¿Qué he ganado?

Debes darle cualquier gema, joya u objeto mágico que poseas. Si la única cosa que tienes es tu Anillo de Latón, pasa al **180.** Si tienes varios objetos adecuados, puedes darle el que prefieras (asegúrate de que lo tachas de tu *Hoja de Aventura*). Os despedís como amigos y prosigues tu camino. Pasa al **19.**

129

Si mataste al oso, pasa al **268.** Si te alejaste de él corriendo, pasa al **181.**

130

¿Qué encantamiento vas a probar?:

¿Un maleficio? Pasa al **260**
¿De Amistad? Pasa al **111**

¿De Miedo? Pasa al **201**
¿Ninguno de éstos? Pasa al **288** y vuelve a escoger.

131

El loro te mira fijamente con sus ojillos redondos.

—Sigue andando por donde vas. Ella ya sabe que te acercas.

Atraviesas una cortina de palmeras bajas y te encuentras con un bello claro. Miles de pájaros de colores llenan el aire y los árboles de alrededor. Grandes garzas y águilas caminan por el suelo con paso majestuoso. Sentada en un pedestal bajo, en medio de todo este esplendor, se halla una bella mujer, que sin duda es la Señora de los Pájaros. Te saluda por tu nombre y te pregunta qué asunto te trae hasta aquí. Tu respuesta depende, como es lógico, de tu patrón.

¿Es:

Poomchukker? Pasa al **23**
Selator? Pasa al **164**
Grimslade? Pasa al **288**

132

Has matado al águila. Si quieres trepar

hasta su nido y examinarlo, pasa al **73.** Si prefieres abandonar el claro, pasa al **202.**

133

Ahora no se ve ni rastro del guardabosques; se ha esfumado entre los árboles. Pasa al **234.**

134

Pegas estocadas a la HIERBA CANGREJO y cortas sus pinzas con gran facilidad. Pero entonces ver crecer otras nuevas a tu alrededor. Lucha con la hambrienta hierba como si se tratara de un solo oponente.

Hierba cangrejo	DESTREZA 6	RESISTENCIA 16

Si optas por *Huir*, pasa al **187.** Si acabas con la hierba cangrejo, pasa al **81.**

135

Registras los cuerpos sin vida de los duendes de la Ciénaga. Sus armas son muy malas y sus provisiones repugnantes. No obstante, uno de ellos lleva encima unas cuantas monedas de oro que puedes sumar a las tuyas, y otro un rudimentario mapa. Lo comparas con el tuyo y localizas en seguida el lugar donde te hallas; pero no te aclara nada más. Sin embargo, directamente hacia el sur, hay dibujada una rana con una corona en la cabeza. Pasa al **309.**

136

Haces el encantamiento de Fuego al Señor de los Jardines, pero él agita la mano y desvía la llama. Decides atacarle. Pasa al **379.**

137

Este es el lugar donde encontraste la masa de limo. Si acabaste con ella, pasa al **153.** Si no acabaste con ella, sigue bloqueándote el camino, como antes, y cualquier daño que la hubieras hecho, se le habrá curado. Regresa al **336** y decide cómo actuar con ella.

138

Delante ves un claro entre los árboles. Investigas. *Te hallas en el Claro* **35.** Desde el claro divisas el amplio río Foulbrood, que corre de este a oeste. Un gran puente de piedra lo cruza. Parece estar abandonado. Si resuelves atravesar el puente, pasa al **101.** Si no te fías de él y prefieres dar la vuelta, pasa al **45.**

139

Decides que esto no es para ti y regresas al pueblo todo lo deprisa que puedes. El calor desaparece de tu dedo en cuanto dejas atrás la amenazadora torre. Si deseas ir a ver al buen brujo Selator, pasa al **335.** Si prefieres visitar al misterioso Poomchukker, pasa al **27.**

140

La hoja de tu espada se hunde profundamente en su pecho. Te mira sin dar crédito a

sus ojos y abre la boca para hablar..., pero muere. La espada dentada resbala de sus dedos. Sintiendo curiosidad por su extraña forma, la coges. Al instante comprendes que es una Espada Mágica de gran poder, que añade 2 puntos de DESTREZA al que la usa. ¡No es raro que fuera tan buen espadachín! Registras el resto de la siniestra torre del brujo para ver qué tesoros pueda tener ocultos... Pero el aire se está volviendo denso y opresivo. Tu anillo te advierte de un peligro con más insistencia aún que antes. Huele a azufre. ¿Qué haces?:

¿Quedarte para ver lo que encuentras?	Pasa al **375**
¿Regresar al pueblo e ir en busca de Selator, el buen mago?	Pasa al **335**
¿Regresar al pueblo e ir en busca del misterioso Poomchukker?	Pasa al **27**

141

La oferta te parece razonable. Metes la mano en tu bolsa y sacas las joyas mágicas que no has usado. Poomchukker llama al timbre y su sirvienta entra trayendo una poción. Te refresca y sana tus heridas. Tu aventura ha terminado. No has tenido éxito, pero has aprendido mucho; y puede que logres conquistar la ciénaga en un próximo intento.

142

Ves pocos signos de la anterior batalla. Los cuerpos de los duendes han desaparecido. Un escorpión de treinta centímetros de largo te

mira airado desde una charca, mientras te apresuras a cruzar el claro. Pasa al **227.**

143

Nada más entrar en el claro, oyes los horribles resoplidos de la bestia feroz. ¡No pudo comerte antes y ahora quiere intentarlo de nuevo! Si deseas usar la magia contra ella, como la última vez, pasa al **374.** Si prefieres luchar en esta ocasión, pasa al **176.**

144

Observas que gran número de telas de araña se entrecruzan en el camino. Delante descubres un claro y, antes de llegar a él, ves que los árboles que lo rodean se hallan materialmente cubiertos de telas de araña y que el centro del claro está lleno de arañas. *Te hallas en el Claro* **17.** *Si has estado ya aquí antes, pasa al* **345.** *Si no has estado antes aquí, sigue leyendo.* En el centro del claro se alza un suntuoso trono que parece flotar en el aire sobre el terreno pantanoso. Es de color gris plateado y brilla con luz trémula como la seda tejida por las arañas. Sentado en el trono hay un hombre alto, de espesa barba y pobladas cejas blancas. Su túnica es de color gris plateado, como el trono. De su cuello pende un reluciente Amuleto de plata en forma de araña. Comprendes que te hallas en presencia del SEÑOR DE LAS ARAÑAS. Al mirarte sus ardientes ojos verdes, sientes que el Anillo de Latón te avisa de un mal. ¿Qué haces?:

¿Hacerle un encantamiento?	Pasa al **74**
¿Atacarle inmediatamente?	Pasa al **26**
¿Hablarle en tono amistoso?	Pasa al **332**

145

Piensas que hacerle un encantamiento es un buen modo de tratar con un gigante. ¿Qué encantamiento vas a probar?:

¿Un Maleficio?	Pasa al **252**
¿De Amistad?	Pasa al **328**
¿De Fuego?	Pasa al **211**
¿De Hielo?	Pasa al **126**
¿Ninguno de éstos?	Pasa al **275** y vuelve a escoger.

146

Son dos ranas enormes. Te atacan a la vez. ¡Ves con sorpresa que sus bocas se hallan erizadas de diminutos pero afilados dientes!

	DESTREZA	RESISTENCIA
Primera rana gigante	5	6
Segunda rana gigante	6	5

Ambas ranas te atacarán por separado en cada Asalto, pero habrás de elegir con cuál de las dos prefieres luchar. Pelea con la rana elegida como si se tratase de un combate ordinario. Contra la otra, aunque tu Fuerza de

Ataque sea superior a la suya, no la habrás herido, sino que considerarás este hecho como si simplemente te hubieras defendido de ella. Sin embargo, si su Fuerza de Ataque es mayor que la tuya, ella sí que te habrá herido a ti en la forma habitual. Si vences, pasa al **230.**

147

Te sientas frente a él.

—¿A qué te dedicas? —le preguntas.

—¡Oh! —responde—. ¡A robar a los viajeros! Cuando la gente entra por ese camino de ahí, mi red cae encima de ellos y los atrapa.

Señala hacia arriba y tú sigues con la mirada a su dedo. *Prueba tu Suerte*. Si eres *Afortunado*, pasa al **213.** Si *no* lo eres, pasa al **106.**

148

Te preguntas qué clase de Ilusión será la mejor para engañar a los bandoleros. Parecen un hatajo de desgraciados y seguro que no les vendría mal una buena comida. Sonríes. Se te ocurre una idea. Creas la ilusión de un cerdo bien gordo, que entra sin prisa en el claro y sale luego por otro sendero. En su ansiedad por capturarle, los bandoleros caen los unos encima de los otros. Después pasan junto a tu escondite, detrás del cerdo, sin reparar en ti. Sonriendo, atraviesas el claro. Pasa al **19.**

149

El claro se halla lleno de pájaros de vivos

colores, pero no hay ni rastro de seres humanos. La Señora de los Pájaros debe haberse ido a otra parte. Buscas bien por el claro, pero no hallas más que plumas. Pasa al **217.**

150

La calle que lleva al extremo de la ciudad se halla llena de pequeñas tiendas y una te llama inmediatamente la atención: «HALICAR, TRATANTE EN POCIONES Y ENCANTAMIENTOS». Entras en ella. Halicar resulta ser un joven agradable. Es un mago Neutro y sólo vende encantamientos neutros. No tienes suficientes monedas de oro para hacer negocio con él, pero algunas de las cosas que has recogido en la ciénaga puede que le interesen. Las extiendes sobre su mesa. Cada una de las cosas siguientes, si las tienes, podrás cambiarla por una gema mágica con un encantamiento Neutro: una Joya en forma de Violeta; una Cadena de Oro; uno de los Amuletos de plata de los Señores; un Imán Dorado o el Cuerno de un Unicornio. Halicar sólo puede venderte tres encantamientos. Decide qué encantamientos deseas, apúntalos en tu *Hoja de Aventura* y tacha los objetos que le has dado a cambio a éstos. Después sales de su tienda y te diriges al sur, para volver a la Ciénaga del Escorpión. Pasa al **343.**

151

Te haces a un lado tratando de esquivar las flechas. Una no te da y la otra te hace un

rasguño en el brazo. Réstate 1 punto de DESTREZA. ¿Qué harás a continuación?:

¿Atacarlos con tu espada?	Pasa al **281**
¿Hacerles un encantamiento?	Pasa al **399**
¿Salvar el pellejo echando a correr?	Pasa al **309**

152

¿Qué encantamiento vas a hacer al Señor de los Jardines?:

¿Fuego?	Pasa al **136**
¿Marchitamiento?	Pasa al **264**
¿Ilusión?	Pasa al **347**
¿Amistad?	Pasa al **117**
¿Ninguno de éstos?	Pasa al **334**

153

Abandonas el claro a toda prisa. Si vas al norte, pasa al **218.** Si vas al oeste, pasa al **65.**

154

La única cosa de interés que posee el Señor de los Lobos es su Amuleto en forma de lobo. Te lo guardas y te acercas a la cabaña para inspeccionarla. Pasa al **46.**

155

Tus palabras suenan sinceras. Gronar asiente con la cabeza y en su rostro se dibuja una amplia sonrisa.

—Hay personas en el mundo —dice— que

parecen toscas o sencillas, pero que luchan siempre por el bien. El bueno de Selator es una de ellas... y tú, paladín, eres otra, aunque aún tienes mucho que aprender.

No sabrías decir por qué, pero ahora Gronar te parece mucho más grande. ¿Es eso que ves una cruz bordada en sus ropas? ¿Y de dónde ha salido esa espada? Abres la boca para hablar y preguntarle quién es, pero él alarga el brazo por encima de la mesa y te toca la frente. Te sientes mareado.

—Dios te bendiga, joven paladín. Busca a Selator.

Tras pronunciar estas palabras, desaparece. No sabes si ha salido por la puerta o si, sencillamente, se ha evaporado... pero tu mareo se pasa en seguida y te sientes realmente bien. Añade 2 puntos a tu puntuación *Inicial* de SUERTE. Pasa al **335.**

156

Tu respiración es jadeante, pero sigues vivo. Tu oponente ha quedado reducido a un montón de piedras esparcidas por el suelo. Te ríes de Grimslade y arrojas la pata de la mesa por encima de tu hombro. Cae con un golpe seco sobre los restos de una estantería derribada en el curso de la pelea. Grimslade observa su destrozado salón.

Si no resultaste herido durante la lucha, pasa al **241.**

Si resultaste herido y perdiste 5 puntos de RESISTENCIA o menos, pasa al **193.**

Si perdiste 6 o más puntos de RESISTENCIA durante la lucha, pasa al **326.**

157

El sendero se estrecha de forma inquietante. Te preguntas por un momento si no te encontrarás en un camino sin salida. Entonces vuelve a ensancharse y llegas a un pequeño claro. *Te hallas en el Claro* **18.** *Si ya has estado aquí antes, pasa al* **279.** *Si no has estado aquí antes, sigue leyendo.* Ves en torno al claro varios árboles de aspecto poco corriente. Son de color verde oscuro, pequeños y tienen ramas serpenteantes. ¡De repente te das cuenta de que cada rama termina en una espada y de que los árboles se mueven! ¡Estás siendo atacado por los temibles ARBOLES ESPADA! Se hallan ya encima de ti y te rodean. Si deseas luchar con ellos con tu propia espada, pasa al **28.** Si prefieres probar a hacerles un encantamiento, pasa al **203.**

158

Esbozas una amplia sonrisa y sacas de tu bolsillo un trozo de pergamino hecho jirones. Es el mapa que has ido trazando con cuidado durante el viaje. Claramente señalados en el mismo aparecen los caminos que has seguido y los claros en los que has luchado. Cada contingencia se halla indicada. A medida que se lo explicas, Poomchukker se muestra más complacido. Finalmente te da una palmada en la espalda y, aunque eres fuerte, te tambaleas.

—¡Magnífico! —dice—. ¡Perfecto!

Entonces abre un cajón y saca una esmeralda enorme.

—Considéralo como una gratificación —dice riendo—. Mi primera caravana partirá mañana. Serás mi huésped aquí todo el tiempo que quieras... Y la mitad de mis ahorros de un año serán tuyos, como te prometí.

Sonríes y le das las gracias. Te complace comprobar que el misterioso Poomchukker es un hombre de honor; tal vez algún día llegues a conocerle mejor. Pero, por el momento, tu misión ha sido un éxito y tu aventura ha terminado.

159

Sientes que has hecho cuanto estaba en tu mano. Debes regresar ahora a tu patrón e informarle de tu éxito o de tu fracaso. ¿Has llevado a cabo tu misión para:

Selator?	Pasa al **6**
Grimslade?	Pasa al **226**
Poomchukker?	Pasa al **56**

160

Se te ocurre que podría ser un buen aliado, así que le haces un encantamiento de Amistad. ¡Desgraciadamente, la Bestia Feroz no tiene amigos! No desiste de su ataque y habrás de luchar con ella. Pasa al **176.**

161

Abandonas el claro del gigante y prosigues tu viaje. ¿En qué dirección irás?:

¿Norte?	Pasa al **92**
¿Sur?	Pasa al **41**
¿Oeste?	Pasa al **121**

162

El Señor de las Ranas cree tu historia y empieza a hablar contigo. Te cuenta que los Señores son un grupo de brujos poderosos. Unos son Buenos, otros Malos y otros Neutros, pero sus destinos se hallan unidos por los Amuletos que llevan todos. Pueden luchar entre sí, pero ningún Señor puede matar a otro mientras él (o ella) lleve puesto el Amuleto. Te cuenta también que los Amuletos dan gran poder, pero sólo cuando es un brujo quien los lleva. Encuentras todo esto muy interesante y le das las gracias por su paciencia. Entonces te despides de él... pero caminas sólo hasta el comienzo del sendero. En cuanto calculas que no te ve, te detienes a meditar cuál va a ser tu próximo movimiento. ¿Qué harás?:

¿Darte por vencido y marcharte?	Pasa al **352**

¿Tratar de robar su Amuleto valiéndote de un encantamiento de Ilusión? Pasa al **245**
¿Atacarle con tu espada? Pasa al **62**

163

Avanzas a grandes zancadas por el sendero y entras en el claro. Ellos se sorprenden al verte y aún se sorprenden más cuando los saludas como si tal cosa y sigues andando.

—¿A dónde crees que vas? —te preguntan.

—Al norte —respondes.

Tu sangre fría les impresiona. Los bandoleros tienen por costumbre exigir dinero por dejar pasar a los transeúntes, pero no son asesinos. Aunque podrían atacarte, y son cinco contra uno, piensan que no sería muy deportivo. Entonces, a su jefe se le ocurre una solución. Luchará él contigo. El primero que hiera al otro, será declarado vencedor. Si el jefe de los bandoleros te hiere a ti primero, habrás de darle algo valioso. Si le hieres tú a él primero, él y sus hombres te dejarán marchar. Si estás de acuerdo con este plan, pasa al **79.** Si no estás de acuerdo, pasa al **353.**

164

El Anillo de Latón permanece frío; comprendes que la Señora de los Pájaros es una bruja buena. Le explicas tu misión y le pides su ayuda. Ella aplaude con júbilo y por un instante parece una niña de corta edad.

—¿De veras queda un arbusto de Antherica?

No cabe en sí de gozo. Sabe que, si tu misión tiene éxito, ayudará a la causa del Bien en todo el mundo. Te da una poción mágica que restaurará cualquiera de tus puntuaciones (escoge cuál) a su nivel *Inicial*, y luego te indica con un gesto que guardes silencio. Extiende sus manos y varios pájaros pequeños vuelan hacia ella.

Les habla durante un rato y después te dice:

—¡Selator tenía razón! Sí que hay un arbusto de Antherica al nordeste. Si lo deseas, puedo ayudarte a llegar hasta él.

Aceptas agradecido. Pasa al **248.**

165

Sólo hay dos salidas de este claro. Si deseas ir al norte, pasa al **388.** Si prefieres ir al sur, pasa al **105.**

166

El guardabosques aprueba tu valor.

—Ahora todo lo que tienes que hacer es salir de la Ciénaga del Escorpión. ¡Buena Suerte! Viaja hacia el sur desde aquí y luego al este. Después, al llegar al nido del Aguila,

tuerce otra vez al sur. Luego viaja al oeste y al sur, y llegarás al extremo sur de la ciénaga.

Le das las gracias por su ayuda y anotas las direcciones que te ha dado. Después partes. Pasa al **234.**

167

Pocos encantamientos parecen apropiados para esta situación. ¿Cuál probarás?:

¿De Marchitamiento? Pasa al **322**
¿De Fuego? Pasa al **310**
¿Ninguno de éstos? Pasa al **134**

168

Este es el claro donde encontraste a la Bestia de la Charca. Si la mataste, ya no puedes hacer nada aquí; pasa al **330.** Si no acabaste con ella, seguirá esperándote, con la misma RESISTENCIA que tenía cuando la dejaste. Pasa al **209** y escoge una de las tres opciones que se te ofrecen allí.

169

Te vales de tu encantamiento de Ilusión para hacer surgir entre los duendes y tú una serpiente venenosa. Pero la serpiente no parece impresionarles. Avanzan hacia ti... y cuando ves inclinarse a uno de ellos sobre la serpiente, relamiéndose e intentando agarrarla, comprendes que has escogido una ilusión óptica equivocada. Pasa al **281** y lucha.

170

El sendero es estrecho aquí y serpentea en torno a varias rocas enormes. Hay niebla y la visibilidad es escasa. De pronto, la niebla se levanta y ves que has llegado a otro claro. *Estás en el Claro* **19.** *Si ya has estado aquí antes, pasa al* **363.** *Si no has estado aquí antes, sigue leyendo.* Desde lo alto de una roca, un hombre te saluda. Es alto y moreno y va vestido de verde; comprendes que es un GUARDABOSQUES.

—¡Eh, luchador! —te desafía—. ¿Te hallas al servicio del Bien o del Mal?

¿Quién es tu patrón?:

¿Grimslade?	Pasa al **29**
¿Poomchukker?	Pasa al **262**
¿Selator?	Pasa al **76**

171

El limo es muy fuerte, pero apenas tiene inteligencia.

Limo	DESTREZA 5	RESISTENCIA 17

Puedes *Huir* en cualquier momento; pasa al **153.** Pero *huye por el mismo camino por el que viniste.* Si matas al limo, pasa al **38.**

172

Habláis un rato. El Señor de los Lobos te aconseja:

—Sigue el camino más fácil, que es cruzar el

río. No busques trampas donde no existe ninguna.

Te enseña también una palabra que puedes pronunciar cuando te veas amenazado por los lobos, y que les volverá amistosos. Ahora debes partir. Pasa al **314.**

173

Poomchukker ríe con tal fuerza que estás seguro de ver temblar a las estanterías. No se muestra en absoluto ofendido por tu rechazo. Por el contrario, parece ahora convencido de que eres el guerrero que necesita.

—Te contaré mi secreto —explica—. No soy en realidad ningún brujo, sino un simple mercader de otro país. Pero he adquirido muchos encantamientos y objetos de gran poder y por eso cree la gente que soy un poderoso mago. Yo les dejo que lo piensen, porque así me tratan con más respeto.

Le preguntas a Poomchukker qué es lo que quiere de la Ciénaga del Escorpión.

—Información —responde—. Si tuviera un mapa de los caminos de la ciénaga, podría enviar caravanas a través de ella y ahorrarme semanas y semanas en mi comercio. Si eres capaz de traerme un mapa indicando el camino directo a la ciudad de Willowbend, junto al borde norte de la Ciénaga del Escorpión, te pagaré la mitad del dinero que me ahorre durante el primer año.

Comprendes que esto puede significar cien-

tos de monedas de oro; sin embargo te muestras cauteloso.

—Si no eres un brujo, ¿qué magia podrás ofrecerme que me ayude a sobrevivir en la ciénaga? —preguntas.

El ríe estrepitosamente.

—Ya te he dicho que poseo muchos encantamientos mágicos.

Entonces vuelca sobre la mesa una caja llena de piedras centelleantes.

—Puedes escoger las cinco gemas que desees. No creo que necesites tantas, pero soy generoso.

Pasa a la sección de Magia de las primeras páginas del libro y escoge cinco encantamientos *Neutros,* porque son la única clase de encantamientos que ha podido comprar Poomchukker. Apúntalos en tu *Hoja de Aventura.*

Le das la mano a Poomchukker —él aprieta la tuya con sorprendente fuerza— y la joven duende te acompaña escaleras abajo. Atraviesas el mercado lleno de gente y luego el pueblo de Fernmarge, en dirección a la ciénaga. Tu misión consiste en lo siguiente: encontrar el camino hacia el norte a través de la ciénaga, hasta la ciudad de Willowbend, y volver a Poomchukker con un mapa. Pasa al **9** para comenzar tu viaje.

174

Lanzas una fría mirada a Grimslade por encima del cadáver de su servidor. El masculla

algo, furioso; no ha decidido aún qué va a hacer. Si le atacas, pasa al **225.** Si le invitas a discutir el asunto contigo de forma civilizada, pasa al **193.**

175

Metes la mano en el bolsillo y sacas la reluciente baya.

—¡Oh, estupendo! —grita el viejo alborozado. Te coge de la mano la baya y la lleva a su jardín. Depositándola suavemente en el suelo, empieza a canturrear las palabras mágicas de un encantamiento. Casi al instante, ves brotar una pequeña planta... que crece hasta convertirse en un vigoroso arbusto como el que contemplaste en la Ciénaga. Sus capullos se abren inundando el aire con su fragancia, y surgen racimos de bayas moradas. Selator planta nuevas bayas que, a su vez, empiezan a brotar. Entonces levanta los ojos hacia ti y dice:

—¡Perdona! Me siento tan dichoso que me había olvidado por un instante de que estabas aquí. Ahora estos arbustos crecerán y enviaré pájaros mensajeros a mis compañeros magos, con montones de bayas. Pronto tendrá todo el mundo plantas de Antherica y te honrarán por ello. Has llevado a cabo hoy una gran hazaña.

Te ofrece pociones curativas y una comida caliente, lo que aceptas agradecido. Durante la cena, habláis de muchas cosas, grandes y pequeñas. Después, vuelves a partir, sintiéndo-

te feliz y satisfecho. Has tenido éxito en tu misión.

176

El ser con el que vas a enfrentarte es verdaderamente temible. La Bestia Feroz tiene gruesa piel y enormes garras. ¡Es también mucho más rápida que tú! No puedes huir, así que tendrás que luchar a muerte con ella.

Bestia Feroz DESTREZA 9 RESISTENCIA 10

Si acabas con la Bestia Feroz, pasa al **125.**

177

Desgraciadamente, no puedes ayudar al gigante. Pero él ya no parece dispuesto a atacarte, así que pasas por su lado para proseguir tu camino. Pasa al **161.**

178

Desgraciadamente tú no eres un mago. Lo que es bueno para los magos, puede no serlo para ti. Réstate 1 punto de SUERTE después de probar la seta. Pasa al **352.**

179

Del claro parten tres senderos. El que se dirige al norte, parece descender suavemente. ¿Cuál vas a tomar?:

¿El del norte? Pasa al **183**
¿El del sur? Pasa al **10**

¿El del este? Pasa al **118**

180

Tu Anillo de Latón es la única cosa de valor que tienes. Te resistes a entregarlo, pero sientes que no tienes otra alternativa digna. Con pesar, te lo sacas del dedo. El bandolero advierte tu pesadumbre y pregunta cuál es el problema. Al explicárselo, ¡insiste en que vuelvas a coger el Anillo!

—Eres realmente honrado —dice—, y sería una vergüenza quitarte lo único que te queda cuando lo necesitas tanto.

Te has ganado la confianza y la amistad de los bandoleros. Pasa al **214.**

181

Vuelves a ver al oso... El también te ha visto a ti. Habrás de luchar. Si le heriste antes, habrá recuperado 1 punto de RESISTENCIA. Si no le heriste, se hallará completamente fresco. Pasa al **200.**

182

Antes de que puedas reaccionar, un enjambre de escorpiones asciende por tus botas y por tus pantalones. Empiezan a picarte. Tira un dado y réstate el número que saques de tus puntos de RESISTENCIA. Furioso, saltas por

encima de los demás escorpiones y abandonas el claro. Pasa al **319.**

183

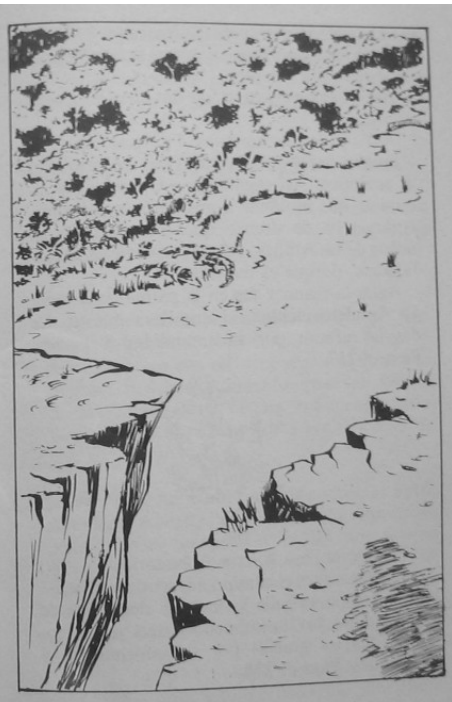
Caminas junto a la orilla del río y el terreno se vuelve rocoso a la vez que el sendero comienza a ascender. ¡En vez de árboles sombríos, pronto ves ante ti el cielo! Vas a parar a lo alto de un acantilado sobre el río Foulbrood, de aguas cenagosas. *Te hallas en el Claro* **20.** El río corre abajo, a una profundidad de al menos veinte metros. En sus orillas, enormes cocodrilos toman el sol. Más lejos, hacia el este, divisas un puente que parece atravesar el río, pero no ves ningún camino que lleve hasta él. Dos senderos salen del claro. ¿Qué haces?:

¿Caminar hacia el sur para regresar a la Ciénaga? Pasa al **66**
¿Caminar hacia el oeste por la orilla del río? Pasa al **295**
¿Tirarte al río y nadar nacia el norte? Pasa al **30**
¿Tirarte al río y nadar hacia el este? Pasa al **321**

184

No puedes hacerte a la idea de atacarla. Le hablas de tu misión y del brujo malévolo que te ha enviado. Ella sacude su cabeza con lástima.

—No debería ayudarte —dice—, porque



estás al servicio de un brujo malvado. Pero veo que tú no eres malo, ya que si no no habrías sido honrado conmigo.

Se queda pensativa un momento. Luego sonríe:

—Ya sé lo que haremos. Fabricaré un falso Amuleto de Pájaro. Quien lo vea creerá que es el auténtico. Así engañarás a Grimslade y no tendrás que molestar a mis hermanos brujos. Aunque he de decirte que si encuentras al Señor de las Arañas, deberás matarle inmediatamente, porque es malvado.

Agita la mano y ves en la palma de la tuya un Amuleto idéntico al que lleva puesto. Le das las gracias por su amabilidad y partes. Pasa al **217.**

185

Por suerte para ti, cree tu historia.

—Bien, sigues el camino adecuado —dice—. Justo al este se halla la morada del Señor de los Jardines, un brujo bueno y muy poderoso.

Le das las gracias por su información y continúas. Pasa al **234.**

186

Has matado a los dos carteristas. No pierdes

tiempo siquiera en registrar sus cuerpos; enfundas la espada y sales a toda prisa de Willowbend, antes de que te veas envuelto en un nuevo problema. Pasa al **343.**

187

Hay tres salidas del claro. ¿Cuál tomarás?:

¿La del sur?	Pasa al **144**
¿La del este?	Pasa al **290**
¿La del oeste?	Pasa al **10**

188

Le haces el encantamiento de Fuego. Desgraciadamente, no hay nada que lo haga arder: el limo es una criatura acuática. Si quieres probar otro encantamiento, pasa al **400.** Si deseas intentar otra táctica totalmente distinta, pasa al **336** y escoge otra vez.

189

Al pie de un árbol que crece junto al borde del claro, adviertes que la tierra ha sido removida. Cavas un poco y hallas dos Gemas Mágicas —una con un encantamiento de Amistad y la otra que restablece la SUERTE. Añádelas a la lista de encantamientos de tu *Hoja de Aventura* y pasa al **348.**

190

Te echas atrás y tomas carrerilla para dar el salto. *Prueba tu Suerte.* Si eres *Afortunado*, cruzas la charca sano y salvo. Si *no* lo eres, te

quedas un poco corto y pierdes 2 puntos de RESISTENCIA al tratar de alcanzar la tierra firme. Pasa al **270.**

191

¿Qué encantamiento vas a usar contra el Señor de los Lobos?:

¿De Miedo?	Pasa al **224**
¿De Amistad?	Pasa al **294**
¿Un Maleficio?	Pasa al **93**
¿De Fuego?	Pasa al **64**
¿Ninguno de éstos?	Pasa al **398** y vuelve a escoger.

192

Estás de nuevo en el claro donde encontraste al ladrón. Si no le mataste, pasa al **267.** Si le mataste, pasa al **179.**

193

Grimslade frunce el ceño y observa el destrozo. Luego se encoge de hombros y se echa a reír.

—Hablemos de negocios.

Te lleva a otra habitación, desaparece durante un segundo y vuelve a aparecer con varias pociones en la mano.

—Bébelas; te pondrán bien.

Receloso, examinas las resplandecientes botellas. Luego, despacio, te bebes una. El se ríe de tu preocupación, pero, realmente, te sientes mejor. La botella contenía una poción curati-

va. Te bebes el contenido de las demás botellas y, disimuladamente, lanzas un suspiro de alivio al comprobar que te hallas más sano que una manzana. Todas tus puntuaciones tienen ahora sus valores *Iniciales*. Pasa al **206.**

194

Grimslade ríe alborozado.

—¡Excelente! Sabía que lo lograrías. Dámelos.

¿Vas a entregárselos o vas a pedirle que te pague primero? Si se los entregas, pasa al **99.** Si quieres el dinero inmediatamente, pasa al **207.**

195

Te hallas en el claro **1.** En realidad no es más que un pequeño espacio abierto en el que confluyen tres caminos. El terreno es movedizo y se encuentra anegado. Enormes insectos revolotean sobre las charcas que salpican el lugar. Si deseas atravesar el claro pisando con cuidado y seguir por otro sendero, pasa al **58.** Si prefieres cruzarlo simplemente de un salto, pasa al **91.**

196

Haces el encantamiento de Marchitamiento a las flores del miedo. ¡Entonces las flores se arrugan y mueren! Echas una mirada para ver si hay algo de interés y no hallas nada más que los huesos de un viajero menos afortunado. Pasa al **367.**

197

En el centro del claro yace el cuerpo del gigante. Arrodillada junto a él llora una mujer enorme. Comprendes que debe ser su esposa. La giganta alza la vista y te mira con lágrimas en los ojos. No te amenaza y tú no deseas atacarla y aumentar así su desgracia. Ahora lamentas haber matado al gigante. Réstate 2 puntos de SUERTE. Te prometes a ti mismo no regresar nunca más a este claro, a menos que te veas forzado a ello. Pasa al **161.**

198

—¡Socorro! —grita croando—. ¡Un asesino de magos!

Su rostro se contorsiona por el miedo y de un salto cae dos metros detrás.

—¡Matadle! —dice señalándote con el dedo. Sus ranas croan fuertemente y se acercan a ti a saltos. Habrás de luchar con ellas. Pasa al **146.**

199

Hay dos bandoleros descansando en el claro, que parece ser su lugar de reunión. Al reconocerte, sonrien y te hacen una seña con la mano. Tú les saludas y cruzas junto a ellos. Pasa al **19.**

200

Has dado muerte a muchas bestias y monstruos; un oso no te asusta. Le gritas desafiándole y levantas la espada.

Oso DESTREZA 7 RESISTENCIA 8

Si el oso empieza a ganarte, puedes *Huir* echando a correr por cualquiera de los caminos; pasa al **390.** Si le matas, pasa al **69.**

201

Pruebas tu encantamiento de Miedo, esperando asustarla y que así te entregue su Amuleto de Pájaro. Te mira y lanza un grito de terror. Entonces cientos de pájaros se lanzan contra ti y te rodean: pero no para atacarte, sino para proteger a su señora. No puedes ver nada. Pronto se alejan volando, pero la Señora de los Pájaros ha desaparecido. Pasa al **217.**

202

No hay razón para permanecer más tiempo en este lugar. Puedes elegir entre tres caminos. ¿Cuál tomarás?:

¿El del sur?	Pasa al **138**
¿El del este?	Pasa al **41**
¿El del oeste?	Pasa al **14**

203

Decides usar la magia con estos extraños enemigos. ¿Qué encantamiento vas a hacerles?:

¿De Fuego?	Pasa al **75**
¿De Marchitamiento?	Pasa al **393**
¿De Crecimiento?	Pasa al **114**
¿Ninguno de éstos?	Pasa al **28** y lucha con ellos.

204

El sendero se ensancha poco a poco y ves crecer flores aquí y allá. *Estás en el Claro* **23.** *Si ya has estado aquí antes, pasa al* **250.** *Si no has estado aquí antes, sigue leyendo.* Notas que los pelos se te ponen de punta. ¡Algo va mal! Tu Anillo de Latón te advierte de un peligro. Miras alrededor, pero no ves nada más que las bellas flores, que crecen cada vez más juntas, a ambos lados del camino. Entonces recuerdas las viejas historias sobre las FLORES DEL MIEDO. Comprendes que son las flores las que te hacen sentirte asustado. Su polen produce temor. Estás ahora temblando de miedo. Réstate 1 punto de DESTREZA. ¿Qué vas a hacer?:

¿Tratar de pasar junto a las flores corriendo?	Pasa al **269**
¿Atacarlas con tu espada?	Pasa al **32**
¿Hacerles un encantamiento?	Pasa al **80**

205

Gronar pide otra jarra de cerveza y se arrellana en su sillón.

—Selator es el mago blanco —dice—. Grimslade sirve, al parecer, a las fuerzas del

mal, aunque un hombre sencillo, como yo, no puede estar seguro de estas cosas. Y en cuanto a Poomchukker, se trata de un tipo muy extraño. Nadie sabe demasiado acerca de él, pero es poderoso. Los tres han hecho saber que buscan un campeón dispuesto a adentrarse en la Ciénaga. No podrás enterarte de más cosas sobre ellos si no los visitas.

¿Qué harás?:

¿Ayudar a Selator, el mago al servicio del bien? Pasa al **335**

¿Arriesgarte a colaborar con las fuerzas del mal, si el beneficio es grande, y visitar al siniestro Grimslade? Pasa al **255**

¿Probar con el misterioso Poomchukker? Pasa al **27**

206

Te encuentras sentado en el estudio de Grimslade. En una de las paredes hay un espejo ricamente decorado; al menos parece un espejo, pero la escena que muestra cambia de modo constante. Las demás paredes del estudio se hallan materialmente cubiertas de empolvadas estanterías repletas de libros enormes, botellas extrañas, objetos raros que pudieran ser animales momificados y otra serie de cosas misteriosas.

—Soy coleccionista —dice Grimslade— de conocimientos y de cosas. No hace mucho, ocurrió algo extraño. Varios brujos vinieron a

vivir a la Ciénaga del Escorpión. ¡Brujos sobre los que no sé nada! Sus poderes son grandes, pero limitados, y parecen guardar relación con la naturaleza. Sé que uno controla a los lobos. Otro parece ser señor de las plantas. Mi espejo no puede obtener una imagen nítida de la Ciénaga, pero los espío todo lo que puedo. Sus poderes parecen proceder de los Amuletos de plata que llevan puestos.

—Bien, ¿y qué es exactamente lo que quieres que haga? —preguntas—. ¿Y qué me pagarás?

El responde:

—Quiero esos Amuletos. Quiero al menos tres de ellos; ¡si puedes conseguir más, tanto mejor! No me importa la forma como los consigas. Te pagaré quinientas monedas de oro por cada uno que me traigas.

—¿Y qué ayuda mágica puedes ofrecerme? —preguntas.

Grimslade se echa a reír:

—Puedo hacer de ti un brujo. ¡Bueno, casi un brujo! Te daré seis Gemas de Encantamientos, no más. Pero te bastarán para llevar a cabo tu misión, teniendo en cuenta la habilidad con la espada de la que me has dado muestras.

Hablas con Grimslade de los encantamientos que te convendrá usar. Acude a la lista de Encantamientos Mágicos que aparece al principio del libro y escoge seis de ellos. Pero escógelos de las listas de encantamientos *Maléficos* y encantamientos *Neutros*, no de la lista de encantamientos *Buenos*. Puedes elegir más

de un encantamiento de una sola clase, siempre que el total sea seis. Anota los que escojas en tu *Hoja de Aventura*.

Después, te despides de Grimslade y partes hacia las tierras pantanosas. ¡La Ciénaga del Escorpión parece alegre y acogedora después de la siniestra torre del brujo! Tu misión es la siguiente: conseguir los Amuletos de, al menos, tres de los Señores, y llevárselos a Grimslade. Pasa al **9** y comienza tu viaje.

207

Grimslade te mira con el ceño fruncido.

—Eres listo; insolente, pero listo.

Ante tus atentos ojos cuenta quinientas monedas de oro por cada amuleto. ¡Le lleva un poco de tiempo! Al fin las mete apresuradamente en una bolsa y te la entrega. Pasa al **358**.

208

Conforme avanzas, el sendero se vuelve menos sombrío. ¡De pronto, sobre tu cabeza, por entre los árboles, vislumbras un trozo de cielo azul! Minutos después ves un claro en medio de los árboles. ¡Y al llegar a él, te das cuenta de que has salido de la ciénaga! Si no estás preparado para abandonar la Ciénaga del Escorpión, puedes volver sobre tus pasos y regresar por el mismo camino que trajiste, hasta llegar al primer claro. Pasa al **195**. Si estás preparado para volver al pueblo y dar cuenta del resultado de tu misión, pasa al **159**.

209

Caminas hacia el este un rato. Más adelante ves un claro con una pequeña charca. *Te encuentras en el Claro* **25.** *Si ya has estado antes aquí, pasa al* **168.** *Si no has estado antes aquí, sigue leyendo.* Te acercas a investigar... y un enorme animal oscuro, de cuerpo viscoso, emerge de la charca e intenta pegarte con un tentáculo. Retrocedes de un salto. La BESTIA DE LA CHARCA te sigue arrastrándote. En su frente ves centellear una bella piedra en forma de Violeta. ¿Qué haces?:

¿Echar a correr?	Pasa al **397**
¿Atacarle con tu espada?	Pasa al **82**
¿Hacerle un encantamiento?	Pasa al **34**

210

Te hallas en el claro en el que tuviste antes el encuentro con la cruel Bestia Feroz. Si la mataste, pasa al **243.** Si no la mataste, pasa al **143.**

211

Te preguntas a qué podrías prenderle fuego. ¿Quizás a la porra del gigante? No... ¡A su barba grasienta! Haces el encantamiento y, al instante, su barba arde. Brama y se pega manotazos hasta que apaga el fuego. Ahora el gigante está furioso. Tu encantamiento ha reducido su DESTREZA, pero sigue siendo muy fuerte y no te dejará escapar.

Gigante DESTREZA 6 RESISTENCIA 12

Si matas al gigante, pasa al **366.**

212

Le hablas al Señor de las Ranas de la planta que andas buscando.

—Ah, sí —dice—. No pensé que quedara ninguna de esas plantas. No me son útiles a mí porque soy Neutral y sólo los magos al servicio del Bien pueden utilizarlas. Así pues, ¿por qué iba a ayudarte?

¿Qué haces?:

¿Amenazarle con tu espada?	Pasa al **62**
¿Hacerle en encantamiento?	Pasa al **258**
¿Tratar de sobornarle?	Pasa al **15**

213

El repentino calor del Anillo de Latón te recuerda que este hombre es malvado. Instintivamente, te echas al suelo, dejando desconcertado al ladrón, quien trataba de estrangularte con su garrote. Te pones en pie de un salto. Pasa al **267.**

214

Ahora que los bandoleros se hallan bien dispuestos hacia ti, les preguntas dónde te encuentras. Te dicen que la ciudad de Willowbend se encuentra al norte, a corta distancia. Añaden que, de las tres posadas de la ciudad, «La Lanza Doblada» es con mucho la mejor y

que puedes fiarte del posadero. Dices adiós a los bandoleros y partes. Pasa al **19.**

215

Los lobos gruñen y saltan sobre ti. No tienes tiempo de hacerles ningún encantamiento. Descargas tu espada con fuerza, alcanzando a uno de ellos en pleno salto y cortándole de un tajo la cabeza. Su compañero describe círculos en torno a ti, sin atreverse a atacarte. Habrás de luchar con él.

Lobo DESTREZA 7 RESISTENCIA 6

Si le matas, pasa al **247.**

216

Son demasiados para poder con ellos. Un enjambre de escorpiones asciende por tus botas y por tus pantalones, y empieza a picarte. Tira un dado y resta el número de puntos que saques de tu puntuación de RESISTENCIA. Saltando por encima de los demás escorpiones, abandonas el claro furioso. Pasa al **319.**

217

La única forma de salir del claro es abandonarlo por el mismo camino por el que llegaste a él. Tus pasos te llevan de nuevo al sur. Pronto estarás otra vez en el claro de las flores del miedo. Pasa al **250.**

218

El sendero se ensancha y se convierte en un claro. *Te hallas en el Claro* **15.** Ves que otro sendero sale del claro en dirección sur. Luego, a un lado, distingues un pálido resplandor. Es una bola de luz danzante, un FUEGO FATUO. Flota sobre el extremo oeste del claro y después retrocede unos metros. Adviertes entonces lo que puede ser otro sendero, algo cenagoso y cubierto por la hierba, en el lugar donde baila el Fuego Fatuo. Este parece querer mostrarte algo. ¿Vas a seguirlo o vas a continuar tu camino?

Si lo sigues hacia el oeste	Pasa al **72**
Si lo ignoras y vas al sur	Pasa al **336**
Si lo ignoras y vuelves al este	Pasa al **121**

219

Has matado al guardabosques, aunque no fue un combate fácil. Al registrar su cuerpo, encuentras un afilado puñal y algunas provisiones. Te guardas también su casco; es de fina factura y te permite sumarte 1 punto de DESTREZA. Pasa al **234.**

220

Charlas con él un rato, pero no ves la oportunidad de quitarle el Amuleto o hacer derivar la conversación hacia el tema. Si le dices sencillamente la verdad al Señor de los Jardines, pasa al **292.** Si quieres probar una táctica totalmente distinta, pasa al **334.**

221

Sacas la espada y aguardas la embestida del unicornio.

Unicornio	DESTREZA 11	RESISTENCIA 4

Tienes suerte de que la bestia se halle malherida. Deberás luchar dos asaltos con ella. Después, si lo deseas, puedes *Huir;* pasa al **348.** Si matas al unicornio, pasa al **277.**

222

Un enorme DEMONIO con cuernos, cubierto de hirsuto pelo verde y horribles verrugas, aparece entre Grimslade y tú. Es la cosa más fea que jamás hayas visto. El brujo te señala con su descarnada mano.

—Mata a este insensato y dame el anillo que lleva; puedes comerte el resto.

Fuiste terriblemente inconsciente al asociarte a este hombre malvado y ahora vas a pagar por ello.

Demonio	DESTREZA 16	RESISTENCIA 12

No puedes huir, porque el demonio es muy rápido. Afortunadamente, sus únicas armas son sus manos huesudas, así que tienes una ventaja sobre él. Si matas al demonio, pasa al **174.** Si no le matas, tu aventura acaba aquí, antes de que hayas podido alcanzar la ciénaga. El brujo malévolo se regodea con su nueva adquisición y un demonio enorme, lleno de

verrugas, se relame de gusto sobre tu cuerpo...

223

Decides dar la vuelta y tomar otro sendero. Pasa al **270,** pero sal de este claro por el *mismo sendero* por el que entraste.

224

Haces el encantamiento de Miedo al Señor de los Lobos. Da media vuelta y se mete corriendo en la casa; pero sus dos lobos te atacan. Habrás de luchar con ambos.

	DESTREZA	RESISTENCIA
Primer lobo	7	5
Segundo lobo	6	6

Si ves que el combate te empieza a ir mal, puedes *Huir;* pasa al **314.** Si matas a los lobos, pasa al **46.**

225

—¡Desvergonzado insensato! —grita el brujo—. ¡Morirás a mis manos!

Saca una varita mágica de ébano de entre sus ropas y, al levantarla, se convierte en una espada de filo dentado, al rojo vivo. No tienes más opción que luchar con él.

Grimslade	DESTREZA 9	RESISTENCIA 10

Si te mata, tal vez en tu próxima reencarnación seas más prudente al tratar con brujos maléficos. Si le matas tú a él, pasa al **140.**

226

La torre de Grimslade se halla a un tiro de piedra del borde de la ciénaga; aún rezuma maldad. Vuelves a ver la gran puerta de hierro de aspecto odioso, pero algo ha cambiado en ella. Te estremeces y llamas. La puerta se abre y ves a Grimslade delante, temblando de ansiedad.

—¿Los has conseguido? ¿Qué me has traído? ¿Dónde están?

Extiende su mano. ¿Qué vas a decirle que tienes?:

¿Ningún Amuleto?	Pasa al **54**
¿Uno o dos Amuletos?	Pasa al **7**
¿Tres o más Amuletos?	Pasa al **194**

227

Tres caminos parten del claro. El que lleva al este es algo más estrecho y sombrío que los otros dos. ¿Hacia dónde irás?:

¿Hacia el norte?	Pasa al **66**
¿Hacia el este?	Pasa al **388**
¿Hacia el oeste?	Pasa al **320**

228

¡Sabías que las semillas de los árboles espada podrían serte útiles! Las esparces delante de ti y les haces un encantamiento de Crecimien-

to. Al instante crecen hasta convertirse en una espesa barrera que agita sus espadas amenazadoramente. La Bestia Feroz las ataca furiosa y derriba uno de los árboles casi al momento. Comprendes que los otros árboles no durarán mucho, así que te apresuras a volver al camino y correr hacia el este. Pasa al **279.**

229

—Lo siento, señor gigante —dices—. No sabía que estaba en sus tierras. Pero, dígame, ¿qué le ocurre?

De repente, deja de luchar. Se sienta y se echa a llorar. Como no tiene nada con que limpiar sus ojos, se los limpia con la mano. Sientes lástima de él...

—¡Alguien me ha robado mi pañuelo nuevo! —dice—. Mi mujer me lo hizo y lo he perdido. ¡Va a sentirlo tanto! ¡No puedo encontrarlo por ninguna parte y no puedo volver a casa sin él!

Le preguntas cómo es y él te dice que de color rojo vivo y muy bonito. Si tienes una Capa Roja en tu mochila, pasa al **286.** Si no la tienes, pasa al **177.**

230

Has acabado con las ranas gigantes, pero no ves a su Señor por ningún sitio. Ha debido huir a saltos por la ciénaga. Limpias escrupulosamente la sangre y el fango de la hoja de tu espada y después registras el claro, esperando que el Señor de las Ranas aparezca en cualquier momento y te ataque por la espalda. No encuentras nada. Pasa al **352.**

231

Prueba tu Suerte. Si eres *Afortunado,* pasa al **18.** Si *no* lo eres, pasa al **259.**

232

Con cuidado, coges la baya del arbusto y te la guardas en la mochila. Si te hallas al servicio de Selator, pasa al **389.** Si no, sal del claro y regresa al sur. Pasa al **342.**

233

El águila se posa en una rama del árbol y te vigila. Su mirada es fiera y su gran pico corvo se abre y se cierra de modo amenazador. Si la atacas, pasa al **392.** Si retrocedes prudentemente, pasa al **25.**

234

Hay dos senderos que salen del claro. Si vas al este, pasa al **305.** Si vas al sur, pasa al **121.**

235

Permaneces en pie, de espaldas a un gran árbol, de forma que sólo un bandolero pueda acercarse a ti cada vez. Aunque son cinco, sólo los tres más fornidos se alinean para luchar contigo.

	DESTREZA	RESISTENCIA
Bandolero jefe	9	10
Segundo bandolero	8	8
Tercer bandolero	8	11

Al estar atrapado contra el borde de los bosques, no puedes huir. Si matas a los tres bandoleros, los otros dos huirán. Pasa al **19.**

236

Después del viaje a través de la ciénaga, esto es más de lo que puedes soportar. Te precipitas escaleras abajo blandiendo la espalda y les dices a los juerguistas que se callen. Ellos se ríen de ti. Avanzas hacia ellos furioso... y el tabernero se te acerca por detrás con una banqueta y te da un golpe en el brazo, haciéndote soltar la espada. Te ha magullado el brazo; réstate 2 puntos de DESTREZA. Comprendes que no podrás luchar con toda esta gente, así que das media vuelta y regresas a tu habitación. Pasa al **116.**

237

Haces al monstruo de la charca el encantamiento de Marchitamiento, pero no le produce el menor efecto. El monstruo es un animal, no una planta. Pasa al **82** y lucha.

238

Te hallas en el claro del Señor de los Jardines. Está tan bello como siempre, pero no se ve a nadie. Regresas hacia el oeste. Pasa al **363.**

239

Te hallas en el claro del Señor de los Lobos.

La puerta de la cabaña se halla cerrada y no hay ni rastro de nadie. Pasa al **314.**

240

Estás de acuerdo con Gronar. Tu viaje sería mucho más interesante si tuvieras una misión que cumplir. El asiente con la cabeza.

—En este momento existen tres hombres en el pueblo —dice— que no pueden entrar ellos mismos en la Ciénaga. Los tres buscan un esforzado aventurero dispuesto a arriesgarse a penetrar en ella. El primero es un viejo mago, dedicado a la causa del Bien.

Deja de hablar para beber un buen sorbo de su jarra. Si deseas seguir oyéndole, pasa al **205.** Si prefieres interrumpirle y decirle que sólo sirves al Bien, pasa al **155.**

241

Grimslade se halla impresionado. Te da unas palmadas en la espalda.

—Realmente eres la persona que buscaba. Ven conmigo y discutiremos el modo de hacernos ambos ricos. Pero, primero, aquí tengo un regalo para ti.

Mete la mano entre sus ropas y saca una espada en miniatura, que crece al entregártela hasta adquirir el tamaño de una espada normal. Es una espada mágica; súmate 1 punto de DESTREZA siempre que la utilices. Mientras examinas la espada, Grimslade te toca con su varita mágica. Si durante la pelea consumiste

algo de tu SUERTE, ahora volverá a su nivel *Inicial*. Pasa al **206.**

242

Al cruzar el umbral, te das cuenta de que la bolsa no es tan pesada como debiera.

¡Ni la mitad de pesada! Después de arriesgar tu vida por él en la Ciénaga, Grimslade te ha estafado. ¿Qué haces?:

¿Regresar y atacarle?	Pasa al **124**
¿Regresar y hacerle un encantamiento?	Pasa al **256**
¿Guardarte lo que te ha dado y marcharte?	Pasa al **358**

243

No se ve nada en este lugar más que los enormes huesos de la Bestia Feroz y una multitud de animales carroñeros semejantes a cangrejos, que están dándose un festín con sus despojos. Como no deseas acercarte demasiado, doblas al este y abandonas el claro. Pasa al **279.**

244

Describes lo que buscas. El gigante ríe alegremente y te dice que vio un arbusto como el que explicas, no hace mucho, en un pequeño claro al norte de aquí.

—¡Pero ten cuidado con los lobos! —te advierte.

Le das las gracias y los buenos días. Pasa al **161.**

245

Te haces a ti mismo un encantamiento de Ilusión Optica y adquieres la forma de una rana de tamaño medio. Pasas desapercibido entre las otras ranas mientras atraviesas el claro a saltos y te colocas detrás de la seta en que se halla sentado el Señor de las Ranas. No quieres matarle, ya que fue amistoso contigo. En lugar de hacerlo, le quitas rápidamente el Amuleto de la Rana que lleva colgado al cuello. A la vez, ¡de un empujón le tiras a la charca! El masculla algo y brama, pero su boca se encuentra llena de agua y no puede formular su encantamiento. Corres hacia el sendero. Pasa al **352.**

246

Registras los cuerpos de los bandoleros muertos. Uno tiene un tarro que contiene unos polvos. Huelen a hierbas amargas. Si lo dejas y continúas, pasa al **19.** Si pruebas a darte un poco de los polvos en tus heridas, pasa al **67.**

247

Buscas detenidamente, pero no hallas nada de interés, excepto un extraño arbusto que crece en el centro del claro. Tiene espesas hojas de color verde oscuro y flores blancas. Casi en lo alto del arbusto, ves una gran baya morada. ¿Qué haces?:

¿Comerte la baya?	Pasa al **20**
¿Cogerla y guardártela?	Pasa al **232**
¿Dejarla y regresar hacia el sur?	Pasa al **342**

248

Entonces lanza un extraño y agudo grito que resuena entre los árboles.

—Acabo de llamar a un águila de gran tamaño, montada en la cual, viajo. No te llevará como un corcel ordinario, pero si se lo ordeño, te trasladará otra vez al lugar donde se halla su nido, en la otra orilla del río Foulbrood. Esto te evitará muchas horas de peligroso viaje.

Al acabar de hablar, oyes un batir de alas y ves posarse junto a ti un águila enorme. No entiendes lo que la Señora de los Pájaros le dice, pero, de pronto, el águila da un salto. Sus garras te sujetan fuertemente por la cintura y comienza a batir sus alas con ruido ensordecedor. Un instante después, el claro ha quedado lejos.

El águila vuela hacia el nordeste. Abajo ves otros claros y, luego, la ancha franja de color verde del río Foulbrood. Sobre sus aguas distingues grandes cocodrilos y otros monstruos. Después, el águila desciende sobre un claro en el que hay un solo árbol con un enorme nido en sus ramas. El águila te deposita en el suelo y echa a volar. *Te hallas en el Claro* **16.** Pasa al **202.**

249

Prueba tu Suerte. Si eres *Afortunado*, logras regresar al claro sano y salvo. Si *no* lo eres, tropiezas en la oscuridad y te lastimas un brazo; réstate 1 punto de DESTREZA. Ahora puedes abandonar el claro. Si vas al sur, pasa al **336.** Si vas al este, pasa al **121.**

250

Te hallas otra vez en el claro de las flores del miedo. Si acabaste con todas, pasa al **367.** Si las dejaste con vida, sabes que tendrás que pasar por delante de ellas a toda velocidad si no quieres que el miedo te consuma. Pasa al **269.**

251

Has matado al Señor de los Jardines. Era un brujo bueno y no quería hacerte daño; empiezas a lamentar lo que has hecho. Réstate 3 puntos de SUERTE. Le quitas el Amuleto en forma de flor que lleva colgado al cuello y

corres hacia la única salida del claro, dirigiéndote por ella hacia el oeste. Pasa al **363.**

252

Haciendo acopio de valor, realizas el Maleficio al gigante. ¿Qué ocurrirá? Le ves tambalearse, rugir y restregarse furioso los ojos. ¡El gigante se ha quedado ciego! Pasa junto a ti tambaleándose y cae en el fango. Sales a todo correr antes de que recobre la vista. Pero entonces sientes los efectos del maleficio sobre *ti*. Tira un dado y réstate el número que saques de tus puntos de RESISTENCIA. Si continúas vivo, pasa al **161.**

253

Bebes la poción e inmediatamente empiezas a sentirte extraño. Era una poción de hermosura... ¡pero estaba pensada para enanos!"Durante la hora siguiente serás algo más bajo y grueso que de costumbre y tendrás una nariz muy grande. Transcurrido este tiempo, los efectos de la poción desaparecerán. Reduce 1 punto tu DESTREZA, pero *solamente en el próximo combate*. Pasa al **88.**

254

Haces el encantamiento de Marchitamiento a un enorme árbol que crece junto a la orilla del río. Entonces cae sobre éste y forma un puente por el que cruzas a toda prisa. Al llegar a la otra orilla, el árbol se desintegra del todo y se desploma sobre la corriente. Puedes viajar

desde aquí hacia el norte o hacia el sur. Si vas al norte, pasa al **157.** Si vas al sur, pasa al **398.**

255

Grimslade vive solo en una torre próxima a la Ciénaga. Cuando pides a las gentes que te indiquen el camino para llegar hasta él, nadie quiere hablar contigo; una vieja te hace el signo del mal de ojo y una joven sale corriendo. Al fin, un escuálido rufián que encuentras en la plaza del mercado te indica el modo de llegar y partes en busca del brujo a quien todos temen. En cuanto divisas su torre, tu Anillo de Latón se torna caliente. ¡Grimslade es malvado, realmente malvado! La sensación de calor se hace más intensa al aproximarte a la sombría torre de perfiles angulosos, con sus extraños arcos y sus estatuas espantosas. Si sigues hasta la puerta, pasa al **40.** Si das la vuelta y regresas al pueblo, pasa al **139.**

256

Eres valiente —o puede que simplemente temerario— al atreverte a hacer un encantamiento a un brujo malvado. ¿Qué encantamiento vas a probar?:

¿Un Maleficio?	Pasa al **274**
¿De Miedo?	Pasa al **365**
¿De Fuego?	Pasa al **385**
¿De Ilusión Optica?	Pasa al **351**
¿Ninguno de éstos?	Pasa al **57**

257

Tira dos dados. Si el total obtenido es igual o menor que tu puntuación de DESTREZA, saltas limpiamente sobre el repugnante limo. Súmate 2 puntos de SUERTE y pasa al **153.** Si el total es mayor que tu puntuación de DESTREZA, caes en él. Pasa al **311.**

258

Hacer un encantamiento a un mago puede ser peligroso. ¿Qué encantamiento deseas probar?:

¿De Miedo?	Pasa al **198**
¿De Amistad?	Pasa al **127**
¿Ninguno de éstos?	Pasa al **212** y vuelve a escoger.

259

Los bandoleros saltan aterrados, pero, recobrándose, se vuelven para hacerte frente. Cuando ven que estás solo, se ponen furiosos. Maldiciéndote, te atacan uno cada vez. Habrás de luchar con ellos. Pasa al **235.**

260

Haces el Maleficio a la Señora de los Pájaros. Durante unos segundos parece no causarle el menor efecto. Después su rostro se endurece. Tu Maleficio ha producido en ella un efecto terrible... ¡La ha hecho malvada! Grita colérica y al agitar su brazo cientos de pájaros se lanzan contra ti. De pronto, los pájaros te

dejan. La Señora de los Pájaros se ha librado del Maleficio y vuelve a ser ella misma. Pero es demasiado tarde. Lo último que ven tus ojos es su cara llena de pena; después mueres. Tu aventura ha terminado.

261

«¡Un maleficio debe ser la mejor arma contra una persona malvada!» —piensas, y se lo haces al Señor de las Arañas. Al alcanzarle, lanza un grito y cae al suelo retorciéndose de dolor. Parece moverse y cambiar de forma. Entonces se levanta y ves que el Maleficio le ha transformado en una de sus propias criaturas..., ¡en una gigantesca araña color gris, de rostro humano! Pero, a la vez, sientes los efectos del Maleficio sobre *ti*. Tira un dado y réstate el mismo número de puntos de RESISTENCIA que saques. Si aún estás vivo, la araña gigante te ataca con furia.

Araña gigante	DESTREZA 8	RESISTENCIA 9

No puedes huir. Si matas a la araña gigante, pasa al **354.**

262

—Sirvo a Poomchukker, el mercader —respondes—. No sé si es bueno o si es malo. Todo lo que intento hacer es trazar un mapa del camino a través de la ciénaga.

Si ya has estado en Willowbend, pasa al **166.** Si no, pasa al **115.**

263

Recorres el lugar donde fuiste atacado por la hierba cangrejo. Si la mataste, pasa al **187.** Si no la mataste, pasa al **33.**

264

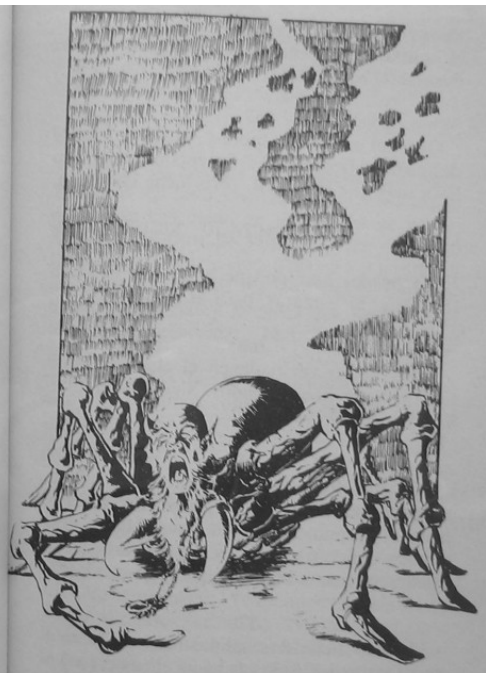
Haces el encantamiento de Marchitamiento al Señor de los Jardines. Como no es una planta, no le produce el menor efecto. Pero se pone furioso cuando el encantamiento pasa junto a él y mata a un árbol que crece detrás. Mueve su mano y te hace un encantamiento de Fuego. Tu pelo se enciende. Rápidamente te das con la mano para apagar el fuego; réstate 2 puntos de RESISTENCIA por las quemaduras. Después atacas al Señor de los Jardines con la espada. Pasa al **379.**

265

Este es el claro en el que encontraste el unicornio, pero ahora no hay nada en él. Pasa al **348.**

266

Te tira una bolsa de oro. La coges al vuelo y



das media vuelta. Malhumorado, caminas por el sombrío salón hacia la espantosa puerta. Pasa al **242.**

267

Oyes un silbido de rabia y, antes de que te des cuenta, tienes al ladrón encima de ti. No lleva más que un puñal, pero lucha con saña.

Ladrón	DESTREZA 10	RESISTENCIA 9

No puedes huir porque el ladrón te ataca con furia. Si le matas, pasa al **386.**

268

Esta vez no ves nada en el claro, excepto unos cuantos huesos roídos. Sigues tu camino a toda prisa. Pasa al **390.**

269

Mientras huyes de las flores del miedo, sientes que tu temor se hace más intenso; réstate otro punto de DESTREZA. Al dejar atrás el lugar donde las flores crecen más espesas, tu miedo empieza a ceder un poco. Pasa al **367.**

270

El claro tiene dos salidas. Si vas hacia el norte, pasa al **275.** Si vas hacia el oeste, pasa al **331.**

271

Al pasar junto al Señor de los Lobos, sacas

la espada y le das un tajo. Réstate 1 punto de SUERTE por este cobarde ataque. Pasa luego al **120** y lucha, pero resta 2 puntos de RESISTENCIA al Señor de los Lobos.

272

Al fin te las arreglas para regresar al pueblo. Te hallas agotado y calado hasta los huesos, porque te has caído en un charco de barro. Réstate 2 puntos de SUERTE y da gracias a Dios de encontrarte vivo. Tras un baño caliente en la posada, te sientes algo mejor. Sales en busca de Gronar y le pides disculpas por tu anterior impetuosidad. El mueve la cabeza y sonríe.

—Bien; eres fuerte y afortunado. De otro modo, no habrías conseguido regresar —dice.

Pasa al **205.**

273

Mientras corres por el sendero en dirección al pueblo, sientes un hormigueo en el dedo, en torno al Anillo de Latón. Miras hacia atrás, por encima del hombro, y ves volar desde la torre un bulto negro. Te escondes rápidamente detrás de unos arbustos. Nunca llegarás a saber exactamente qué es. Al fin lo ves regresar a la torre. El resto del camino hasta el pueblo lo haces corriendo y llegas jadeante y lleno de barro. ¡Será mejor que busques otro patrón! Si quieres hablar con el buen mago Selator, pasa al **335.** Si deseas averiguar algo

acerca de Poomchukker, el hombre misterioso, pasa al **27.**

274

Haces el Maleficio al pérfido brujo. Se trata del maleficio que él mismo te entregó. Grita y se lleva las manos a la garganta. ¡De todos los encantamientos, su propio maleficio es el que ejerce un efecto más poderoso sobre él! Cae al suelo, muerto. Entonces sientes los efectos del Maleficio sobre *ti*. Tira un dado y réstate el número de puntos de RESISTENCIA que saques. Si continúas vivo, te pones a registrar la siniestra torre para ver qué tesoros puede tener ocultos... Pero el aire se está volviendo denso y opresivo. Tu anillo sigue advirtiéndote de un mal —aún más, si cabe, que antes. Huele a azufre. Si deseas quedarte unos minutos y ver qué encuentras, pasa al **375.** Si prefieres salir inmediatamente, pasa al **298.**

275

Al caminar, notas un hoyo en el terreno. ¡Miras al suelo y ves que es la huella de una enorme bota claveteada, de medio metro de larga! *Estás entrando en el Claro* **7.** *Si ya has estado aquí antes, pasa al* **342.** *Si no has estado aquí antes, sigue leyendo.* Al doblar el recodo del camino, ves a un enorme GIGANTE. Parece furioso y blande una gran porra llena de clavos. Tu anillo no te advierte de ningún mal... Sin embargo, aunque el gigante pueda

no ser malvado, resulta evidentemente peligroso. Con voz atronadora te dice:

—¡NO PUEDES PASAR!

¿Qué haces?:

¿Atacarle?	Pasa al **12**
¿Tratar de razonar con él?	Pasa al **229**
¿Probar a hacerle un encantamiento?	Pasa al **145**

276

Sacas de tu mochila la gran Joya en forma de Violeta que le quitaste de la cabeza al monstruo de la charca. En su cara se dibuja una amplia sonrisa, lo que le da aún más aspecto de rana que antes, y dice:

—¡Está bien, esa es una buena razón!

Entonces agarra la joya. Pasa al **104.**

277

El unicornio está muerto. Recordando que el cuerno del unicornio tiene grandes propiedades mágicas, lo cortas y te lo guardas en la mochila. Si deseas abandonar el claro ahora, pasa al **348.** Si prefieres quedarte y buscar alguna otra cosa, pasa al **86.**

278

Deseas asustar a los bandoleros para que se marchen, sin hacerles daño, así que utilizas un encantamiento de Miedo. Un segundo después, sales de detrás de los árboles gritando y blandiendo la espada. Los bandoleros se quedan aterrados. Piensan que eres parte de un ejército invasor y se desperdigan a toda prisa por entre los árboles que rodean al claro. Se agachan en el fango y, mientras, pasas por su lado y te alejas. Puedes continuar ahora tu camino sin que te molesten. Pasa al **19.**

279

¡Consternado, ves que los feroces árboles espada han vuelto a crecer! Si deseas luchar contra ellos con tu espada, pasa al **28.** Si prefieres recurrir a la magia, pasa al **203.**

280

Sigues el sendero que lleva al norte. Poco a poco se vuelve más ancho y la ciénaga menos sombría. La tierra pantanosa se transforma lentamente en bosque y, poco después, ves un letrero delante de ti: «A WILLOWBEND». *Si ya has estado aquí antes, pasa al* **355.** *Si no has estado antes, sigue leyendo.* Al cabo de unos minutos oyes voces humanas y te encuentras con un grupo de guardabosques. Caminas con ellos a la ciudad de Willowbend. Tras tus aventuras, sólo quieres hallar una posada y dormir toda la noche. Los guardabosques te dicen que hay tres posadas en Willowbend. ¿A cuál vas a ir?:

¿A «El Oso Negro»?	Pasa al **395**
¿A «La Lanza Doblada»?	Pasa al **78**
¿A «El Caballo Volador de Tancredo»?	Pasa al **289**

281

Te lanzas contra los duendes de la Ciénaga. Sorprendidos de tu valor, sueltan los arcos y agarran sus espadas. Tienes suerte de que no sean demasiado diestros, porque te atacan los tres a la vez.

	DESTREZA	RESISTENCIA
Primer duende de la ciénaga	6	7
Segundo duende de la ciénaga	7	7
Tercer duende de la ciénaga	6	5

Los duendes te atacarán por separado en cada Asalto, pero deberás elegir con cuál de los tres deseas luchar. Pelea con el duende escogido como si se tratase de un combate normal. Para luchar con cada uno de los otros dos, tira los dados para determinar tu Fuerza de Ataque, como de costumbre, pero aunque ésta sea mayor que la suya, no le habrás herido, sino que deberás considerar este hecho simplemente como si has rechazado su golpe. Sin embargo, si su Fuerza de Ataque es mayor que la tuya, él sí te habrá herido a ti, como siempre. Si vences, pasa al **135.**

282

Haces el encantamiento de Hielo al limo. Inmediatamente sabes que has realizado la elección correcta: el limo es una criatura acuática y el encantamiento lo solidifica. Está muerto. Pasa al **38.**

283

El Señor de los Jardines se muestra encantado. Le prometes pedirle a Selator que le envíe unas bayas de Antherica y le describes el camino que conduce al lugar donde hallaste el arbusto. El te da una gema mágica que contiene un encantamiento Bueno (escoge el que quieras). Después reemprendes la marcha. Sólo hay un camino que salga de este claro; lo tomas y regresas al oeste. Pasa al **363.**

284

La estatua de piedra avanza pesadamente hacia ti mientras el brujo ríe. Te das cuenta de que tu espada de poco va a servirte contra un ser de piedra. ¡Piensas con rapidez y, en lugar de atacar a la estatua, descargas tu golpe contra la mesa del brujo! Su hoja hiende la madera y corta del todo una de las patas. Tiras la espada y agarras la improvisada porra para hacer frente a la estatua con este arma mucho más apropiada. Impresionado por tu fuerza y por tu ingenio, Grimslade deja de reír con risa diabólica y te observa atentamente mientras peleas.

Estatua duende	DESTREZA 7	RESISTENCIA 6

Si destruyes a la estatua, pasa al **156.** Si la

lucha se pone fea para ti, puedes *Huir;* pasa al **315.**

285

El mago malvado está furioso y decide exterminarte allí mismo.

—¡Prepárate a morir, insolente gusano!

Agita la mano y hace un conjuro de debilidad sobre ti, que reduce tu puntuación de RESISTENCIA a la mitad. Deberás luchar ahora o morir. Si deseas atacarle con tu espada, pasa al **124.** Si prefieres usar la magia contra el brujo, pasa al **256.**

286

De repente caes en la cuenta. Casi te echas a reír en voz alta, pero no quieres ofender al pobre gigante. Metes la mano en la mochila y sacas la Capa Roja.

—¿Es éste tu pañuelo? —dices ofreciéndoselo.

El gigante lo coge con alegría.

—¿Dónde lo has encontrado? —pregunta.

Le cuentas lo sucedido con el ladrón. ¡Debió ser él quien se lo quitó al gigante! El gigante está llorando otra vez, pero ahora sus lágrimas son de alegría. Jura que siempre será tu amigo.

—¿A qué has venido aquí? —pregunta—. ¿Puedo ayudarte?

Le hablas de tu misión. ¿A quién sirves?:

¿A Selator?	Pasa al **244**
¿A Grimslade?	Pasa al **317**

¿A Poomchukker?	Pasa al **103**

287

No parece peligroso, pero no estás seguro de que debas hablarle de tu verdadera misión. Si decides decirle que has venido a buscar los Amuletos de los brujos de la Ciénaga, pasa al **198.** Si prefieres inventar una historia, pasa al **359.**

288

Tu anillo permanece frío; comprendes que la Señora de los Pájaros es una bruja buena. En torno a su cuello ves el Amuleto de plata en forma de pájaro que has venido a robar. ¿Qué haces?:

¿Atacarla?	Pasa al **391**
¿Preguntarle si quiere darte el Amuleto?	Pasa al **184**
¿Hacerle un encantamiento?	Pasa al **130**

289

Los guardabosques dijeron que «El Caballo Volador de Tancredo» era la posada más barata, así que decides ir a ella. Es verdad: te ofrecen alojamiento por tan sólo media moneda de oro. Subes a tu cuarto y te quedas dormido en cuanto apoyas la cabeza en la almohada.

A media noche, te despierta una sensación de ardor en tu dedo. ¡El Anillo de Latón te advierte de un mal! Abandonas la cama de un

salto y agarras la espada; entonces ves huir a alguien de la habitación en sombras. Echas el cerrojo de la puerta y vuelves a la cama. Te despiertas por la mañana descansado; súmate 2 puntos de RESISTENCIA. Pero descubres que el ladrón que salió huyendo anoche se llevó algunas de tus pertenencias. Réstate dos de las gemas u objetos mágicos que tuvieras, excepto tu Anillo de Latón. *Prueba tu Suerte.* Si eres *Afortunado,* pasa al **150.** Si *no* lo eres, abandonas airado la posada y sales de la ciudad hacia el sur, en dirección a la ciénaga. Pasa al **343.**

290

Ves signos que te anuncian que otros han recorrido recientemente este camino. Delante hay un nuevo claro. *Este es el Claro* **26.** *Si has estado aquí antes, pasa al* **323.** *Si no has estado aquí antes, sigue leyendo.* Al entrar en el claro, una flecha pasa silbando junto a tu cabeza. Entonces descubres a tres repugnantes DUENDES DE LA CIENAGA, armados con arcos. Los dos que aún no te han disparado, se disponen a hacerlo ahora. Si tienes el amuleto del Imán Dorado, pasa al **83.** Si no lo tienes, pasa al **151.**

291

Haces al monstruo de la charca el encantamiento de Fuego, pero es un ser húmedo y viscoso y el encantamiento no le quema en absoluto. Pasa al **82** y lucha con él.

292

Explicas tu misión al Señor de los Jardines. Sacude la cabeza con pena y, quitándose el Amuleto en forma de Flor que cuelga de su cuello, te lo pone a ti. ¡Pero, al tocarte, te quedas paralizado! Te mira fijamente a los ojos y te ordena que le cuentes la verdad: no puedes desobedecerle. Mueve la cabeza y dice:

—No eres mala persona, pero sirves a un mal señor. La cosa más generosa que puedo hacer por ti es aconsejarte que permanezcas en guardia.

Recupera el Amuleto y se aleja. Al poco recobras el control de tus miembros y partes en dirección oeste. Pasa al **363.**

293

Haces el encantamiento de Miedo al unicornio. Empieza a gemir y, dando media vuelta, huye a toda prisa. Un momento después se ha perdido de vista. Pasa al **348.**

294

Haces un encantamiento de Amistad al Señor de los Lobos y esperas nervioso. ¿Surtirá efecto? De pronto, empieza a reírse:

—¡Ven, ven!

Te invita a entrar en su casa, mientras los lobos se apartan para dejarte pasar. Si deseas atacarle por sorpresa, pasa al **271.** Si prefieres seguirle y hablar con él, pasa al **172.**

295

Te hallas en un pequeño espacio abierto, a la orilla del río Foulbrood. *Estás en el Claro* **33.** La otra orilla se halla a una distancia de al menos doscientos metros. En el agua ves cocodrilos y otros animales. ¿Qué haces?:

¿Caminar hacia el este, a lo largo de la orilla del río?	Pasa al **183**
¿Volver al sur?	Pasa al **94**
¿Hacer un encantamiento de Hielo para congelar el río?	Pasa al **89**

296

Armado de valor, partes hacia la ciénaga. Pero aunque eres valiente, eres también insensato. Pese a que la magia de tu Anillo de Latón te impide perderte, pronto te sientes cansado y herido, acosado tanto por seres conocidos como extraños. Te das cuenta de que sin ayuda mágica, tienes pocas probabilidades de escapar de la ciénaga, y ninguna posibilidad de descubrir sus secretos. *Prueba tu Suerte*. Si eres *Afortunado*, pasa al **272.** Si *no* lo eres, pasa al **3.**

297

Mientras huyes, oyes que algo se acerca a ti a toda prisa. Al volver la cabeza, ves venir a Grimslade sobre una alfombra voladora. Te das rápidamente la vuelta y levantas la espada. ¡Demasiado tarde! Se ha hecho un encantamiento de Fuerza a sí mismo. Te agarra por el

cogote y te levanta en el aire. Gritas mientras la alfombra se eleva cada vez más. Entonces te suelta. Caes, caes... Después, todo se torna oscuridad. Tu aventura ha terminado.

298

Sales de la habitación a toda prisa, atraviesas el salón en penumbra y luego la horrible puerta de entrada. Pronto queda atrás la infernal torre. Has luchado con hombres y animales, te has jugado la vida... ¿y para qué? El mal parece ser un señor ingrato y peligroso, y te das cuenta de que has tenido suerte de escapar con tanta facilidad de las garras de Grimslade. ¡Todavía conservas la vida! Resuelves que en el futuro tendrás más cuidado a la hora de escoger a quien servir. Tu aventura ha terminado.

299

Decides probar a hacerle un encantamiento de Miedo. Tal vez el temor detenga al ser. Rápidamente haces el encantamiento. ¡El efecto es sorprendente! La Bestia Feroz queda inmóvil. Después, aullando lastimeramente, corre hacia el otro extremo del claro y se oculta detrás de las rocas. Si deseas ir tras ella y atacarla, pasa al **176.** Si prefieres dar media vuelta y salir del claro por el sendero por donde entraste, pasa al **279.**

300

No hay ni rastro del gigante; debe haberse marchado. Prosigues tu viaje; pasa al **161.**

301

Hay dos bandoleros descansando en el claro, que parece ser su lugar de reunión. Al verte, se ponen en pie y te atacan. Deberás luchar con ambos.

	DESTREZA	RESISTENCIA
Primer bandolero	8	10
Segundo bandolero	8	11

Ambos bandoleros te atacarán por separado, pero deberás decidir con cuál de los dos deseas combatir. Lucha con él en la forma normal. Contra el otro, aunque tu Fuerza de Ataque sea mayor que la suya, no le herirás, sino que lo considerarás como si simplemente te defendieras de sus golpes. Sin embargo, si su Fuerza de Ataque es mayor que la tuya, él sí te habrá herido a ti en la forma habitual. Puedes intentar *Huir* en cualquier momento. Si huyes, pasa al **19.** Si matas a los dos bandoleros, pasa al **246.**

302

Pronuncias la palabra mágica que te enseñó el Señor de los Lobos y los enormes animales empiezan a hacerte fiestas, con sus lenguas colgando. Les rascas detrás de las orejas y les ordenas que se echen en el suelo. Pasa al **247.**

303

Has vuelto al claro en el que encontraste al enjambre de escorpiones. Miras a tu alrededor inquieto, por si queda alguno. Sí... ¡hay muchos y vienen hacia ti por todas partes! Esta vez te hallas preparado para hacerles frente. Pasa al **70.**

304

Conforme avanzas hacia el norte, la ciénaga comienza a cambiar de aspecto. Se vuelve menos sombría y pronto recuerda a la jungla tropical. Pájaros de brillantes colores revolotean entre los árboles. *Te hallas en el Claro* **14.** *Si ya has estado aquí antes, pasa al* **149.** *Si no has estado aquí antes, sigue leyendo.* Delante de ti, sentado en una rama baja, hay un enorme loro rojo y amarillo. ¡Al acercarte a él, te habla!

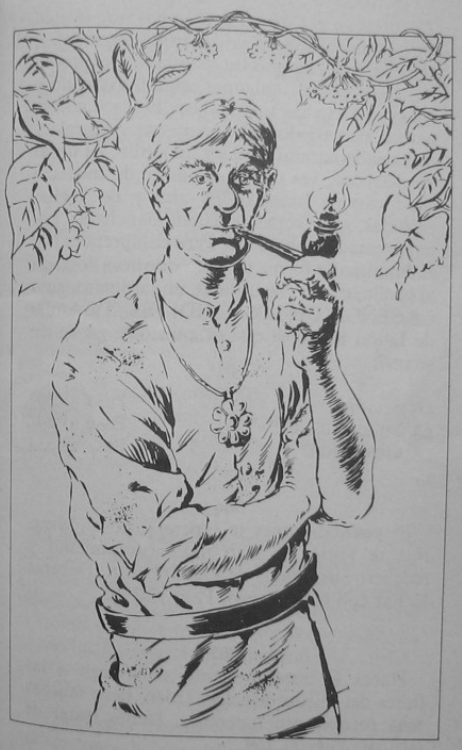
—¿Quién eres y qué te trae hasta la Señora de los Pájaros? —pregunta.

¿Qué haces?:

¿Atacar al loro?	Pasa al **71**
¿Pedirle que te lleve hasta su señora?	Pasa al **131**

305

El sendero que lleva al este se encuentra bien cuidado; las ramas de los árboles y los arbustos que crecen a sus lados no invaden el camino, sino que están recortados dejándolo libre. Al poco rato llegas a un agradable claro.



Te hallas en el Claro **27.** *Si ya has estado aquí antes, pasa al* **238.** *Si no has estado aquí antes, sigue leyendo.* Plantas de distintas clases crecen por todas partes... algunas están floreciendo y todas son lozanas y atractivas. El claro entero parece demasiado bello para ser natural, y demasiado natural para ser un jardín. Al mirar en derredor, ves que un hombre de mediana edad camina hacia ti. Es alto y de anchas espaldas, y sus ropas se hallan manchadas por haber estado trabajando. Pero comprendes por el Amuleto en forma de Flor, que lleva colgado al cuello, que no se trata de un jardinero, sino del SEÑOR DE LOS JARDINES. Tu Anillo de Latón te indica que es amistoso. ¿A quién sirves?:

¿A Selator?	Pasa al **36**
¿A Poomchukker?	Pasa al **84**
¿A Grimslade?	Pasa al **334**

306

El guardabosques te espera furioso. Mientras te fuiste, se hizo un encantamiento y recuperó sus puntos de RESISTENCIA. Deberás luchar con él de nuevo. Pasa al **378.**

307

Haces el encantamiento de Fuego a las flores del miedo. Muchas arden, pero muchas más permanecen indemnes. Debes tratar de escapar. Pasa al **269.**

308

Al fin está muerto el monstruo de la charca. Le quitas con la espada la Joya en forma de Violeta que lleva en la frente y abandonas el claro. El único sendero que sale de él te lleva nuevamente al oeste. Pasa al **330.**

309

Tienes tres salidas donde escoger para abandonar este claro. ¿Hacia dónde irás?:

¿Hacia el norte?	Pasa al **47**
¿Hacia el sur?	Pasa al **53**
¿Hacia el oeste?	Pasa al **388**

310

Haces el encantamiento de Fuego a la hierba cangrejo. No muere, pero retrocede, permitiéndote salir del claro sano y salvo. Pasa al **187.**

311

El limo se te pega y te quema como si fuera un ácido. Al fin consigues librarte de él con gran esfuerzo, pero las quemaduras han reducido 2 puntos de tu DESTREZA. Si regresas por el camino por el que viniste, pasa al **85.** Si deseas luchar con el limo, pasa al **171.**

312

El escorpión gigante levanta sus patas amenazadoramente. No está malherido. Evidente-

mente el enano no era un luchador demasiado diestro.

Escorpión gigante	DESTREZA 9	RESISTENCIA 10

Si deseas *Huir*, pasa al **88.** Si matas al escorpión, pasa al **324.**

313

El río está templado y ves derretirse el bloque de hielo bajo tus pies. Se resquebraja demasiado pronto. Agarras la espada y nadas desesperadamente hacia la orilla, pero tu impedimenta es demasiado pesada. Te hundes hasta el fondo y te ahogas en el fango del río. Tu aventura ha terminado.

314

Tienes dos opciones. Si vas al norte, pasa al **90.** Si vas al este, pasa al **195.**

315

Prueba tu Suerte. Si eres *Afortunado*, pasa al **51.** Si *no* lo eres, un trozo del suelo se abre delante de ti y caes por un agujero. Al despertar ves que te hallas sujeto por gruesas cadenas. Grimslade te mira sonriente, pero su sonrisa no es una sonrisa agradable. Te estremeces al ver lo que tiene en su mano. Tu aventura ha concluido.

316

Desgraciadamente no te queda ninguna gema mágica para cambiar.

—Es una pena —dice—. Me gustaría ayudarte, pero las pociones curativas son caras y ya he perdido bastante dinero en esta empresa.

Si deseas partir ahora, pasa al **100.** Si te sientes lo bastante furioso como para atacar a Poomchukker, pasa al **341.**

317

Le explicas lo que buscas. El gigante se rasca la cabeza pensativo. Ha oído hablar de los brujos a quienes la gente llama Señores, pero no ha visto nunca a ninguno. Sin embargo, cuando los describes con más detalle, dice:

—Una vez vi un bello jardín en mitad de la ciénaga... al norte de aquí y un poco al oeste, pero no hay un camino directo. Tal vez pertenezca ese claro al Señor de los Jardines.

Le das las gracias y partes. Pasa al **161.**

318

«Tal vez puedan ayudarme», piensas, y haces el encantamiento de Amistad a su jefe. Después sales y les saludas. Dos de los bandoleros quieren robarte, pero su jefe los detiene diciendo que le gusta tu aspecto. Pregunta si te pueden ayudar en algo. Pasa al **214.**

319

Escoges una salida a toda prisa. ¿Hacia dónde irás?:

¿Hacia el norte?	Pasa al **138**
¿Hacia el este?	Pasa al **47**
¿Hacia el oeste?	Pasa al **66**

320

El sendero desciende suavemente y lleva a un claro cubierto de hierba. *Te hallas en el Claro* **29.** *Si ya has estado aquí antes, pasa al* **265.** *Si no has estado aquí antes, sigue leyendo.* En mitad del claro permanece sentado un animal blanco. Al principio crees que se trata de un caballo, pero al volverse de frente te das cuenta de que es un UNICORNIO. Parece estar herido; sobre su flanco ves la marca de unas garras. Sin embargo, poniéndose en pie, agacha la cabeza y te apunta con su cuerno mientras gruñe desafiadoramente. ¿Qué haces?:

¿Salir corriendo?	Pasa al **368**
¿Luchar con él?	Pasa al **221**
¿Hacerle un encantamiento?	Pasa al **119**

321

Tal vez, piensas, podrías alcanzar el puente nadando río abajo; podrías hallar un camino que te llevara al este. Hay mucha distancia hasta el río, así que te preparas bien antes de saltar. Pasa al **30.**

322

El encantamiento agosta la hierba cangrejo

hasta dejarla tan seca como el polvo. De un tajo cortas sus tallos muertos. Pasa al **81.**

323

Te hallas otra vez en el claro donde encontraste antes a los duendes de la Ciénaga. Si los mataste, pasa al **309.** Si no los mataste, pasa al **281** y lucha con ellos: los encontrarás con las mismas puntuaciones que cuando escapaste de ellos.

324

El monstruo está muerto. Miras al enano. Parece que no respira. ¿Qué haces?:

¿Abandonar el claro inmediatamente? Pasa al **88**
¿Hacer un encantamiento de Bendición al enano? Pasa al **383**
¿Registrar el cuerpo del enano? Pasa al **42**

325

Te apresuras a cruzar el puente antes de que se derrita. ¡Pero eres demasiado lento! El puente se disuelve bajo tus pies, rompiéndose en fragmentos. Si tienes otro encantamiento de Hielo, pasa al **369.** Si no lo tienes, pasa al **43.**

326

Grimslade contempla la mesa rota, los libros esparcidos por el suelo, los cacharros partidos..., la estatua destrozada... Luego te

mira a ti otra vez. Su rostro se crispa de rabia y desprecio.

—¿Por qué iba a malgastar mi tiempo contigo? —pregunta—. A duras penas has sido lo suficientemente bueno como para vencer a una pequeña estatua; y has destrozado mi salón.

¿Qué haces?:

¿Arrastrarte a sus pies y pedirle disculpas? Pasa al **98**
¿Dar media vuelta y echar a correr? Pasa al **315**
¿Recordarle que fue de *él* de quien partió la idea de llevar a cabo un combate en su salón? Pasa al **225**

327

Es mucho más peligroso de lo que habías imaginado. ¿Quién iba a pensar que ese hombre gordo, de aspecto ridículo, pudiera luchar tan bien? Das media vuelta y te tiras por la ventana, confiando en poder huir. ¡Mas, ay! Una multitud se ha congregado debajo. Tu caída te deja atontado. Antes de que puedas recuperarte, dos fornidos guardias te atan las manos a la espalda. Pasarás largo tiempo en las mazmorras, por tu traición. Tu aventura ha terminado.

328

El gigante no parece un mal tipo; está simplemente enojado por algo. Le haces tu

encantamiento de Amistad. El gigante sacude la cabeza. Luego se echa a reír y tira su porra al suelo.

—¿Qué estoy diciendo? —pregunta—. ¡No ha sido culpa *tuya*! Lo siento, perdona; estaba furioso con otra persona. ¿Qué te trae por aquí? Si puedo, te ayudaré.

Contento de que tu encantamiento haya evitado que se derrame sangre, le hablas de tu misión. ¿A quién sirves?:

¿A Selator? Pasa al **244**
¿A Grimslade? Pasa al **317**
¿A Poomchukker? Pasa al **103**

329

El claro donde encontraste al Señor de las Ranas está vacío. A la pálida luz, ves salir de la seta en la que descansaba antes, un débil resplandor. La examinas de cerca. Parece diferente a las otras. Notas unas marcas de dientes humanos en uno de sus bordes. La hueles: huele bien. Puedes comer un poco de la seta; pasa al **178.** O puedes marcharte otra vez hacia el norte; pasa al **352.**

330

Te hallas de nuevo en el claro del gran tronco hueco. Si viste antes a algún ser aquí, pasa al **129.** Si no viste quién vivía en el trono, pasa al **268.**

331

Te hallas de nuevo en el claro del nido del águila. Todo lo que ves es el viejo árbol del nido. Si luchaste con el águila, pasa al **202.** Si no luchaste con ella, pasa al **112.**

332

Sin hacer caso de la advertencia de peligro de tu anillo, le hablas al Señor de las Arañas en tono amistoso. El te responde cortésmente y te pregunta qué asunto te lleva allí. Al empezar a contestarle, sientes un agudo dolor en la nuca. El Señor de las Arañas ríe alborozado. Giras en redondo y ves que una araña negra, tan grande como la palma de tu mano, cuelga de tu espalda. Su veneno se extiende por tus venas y caes al suelo, paralizado. Ves al Señor de las Arañas registrar tu mochila para averiguar qué tesoros has hallado. Luego sientes que te agarran por detrás y que te suben a rastras por un árbol, envuelto en telas de araña, dejándote allí colgado. Dentro de una semana o dos serás un sabroso bocado para las arañas. Tu aventura ha terminado.

333

—He estudiado la ciencia de las plantas

—replica el guardabosques— y he oído hablar de esa planta, pero no sabía que creciera aquí. Si vas al este, encontrarás la morada de un brujo bueno, a quien llaman el Señor de los Jardines. Si existe alguien que pueda saber dónde crece, será él.

Le das las gracias y prosigues tu camino. Pasa al **234.**

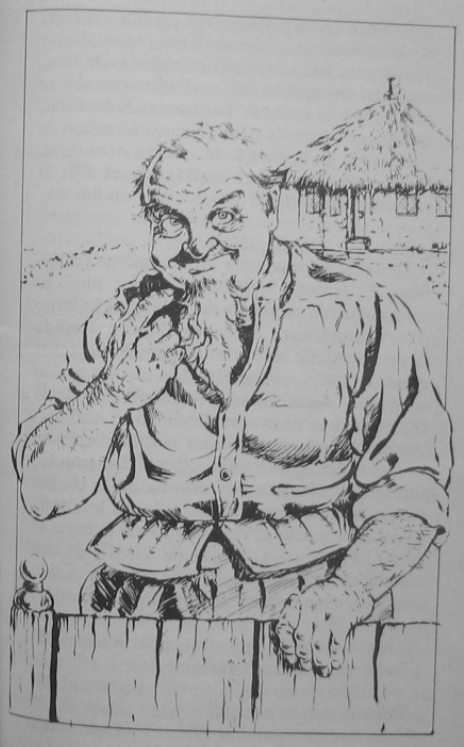
334

Colgado del cuello del Señor de los Jardines ves uno de los Amuletos que has venido a buscar. ¿Qué haces?:

¿Atacarle con tu espada?	Pasa al **379**
¿Hacerle un encantamiento?	Pasa al **152**
¿Hablar con él pacíficamente?	Pasa al **37**

335

Agachándote para pasar bajo una pesada lámpara de hierro, abandonas la taberna. La luz es inesperadamente brillante fuera y, deslumbrado, parpadeas un instante. Echas a andar por la calle y te das cuenta de que no sabes a dónde vas. Saludas a un viejo asomado a la puerta de su tienda y le preguntas dónde puedes encontrar al mago Selator. El dueño de la tienda se muestra receloso al principio, pero su tono en seguida se vuelve cordial y te indica cómo llegar hasta él. Pronto te pierdes de nuevo, pero una mujer de rojas mejillas te señala otra vez el camino. ¡Parece que todo el mundo sabe dónde vive Selator! Al fin llegas a



una casita en el extremo del pueblo. Selator, un hombre pequeño pero fuerte, vestido con una camisa blanca y unos pantalones de hilo, se halla trabajando en su jardín cuando te acercas por el sendero. Le cuentas tu historia; sonríe y te pregunta cómo piensas atravesar la ciénaga sin un mapa que te ayude a orientarte. Si deseas hablarle de tu anillo, pasa al **371.** Si prefieres guardarte tu secreto, pasa al **96.**

336

Te hallas en una zona especialmente pantanosa. El terreno se hunde bajo tus pies. El sendero tuerce un poco y corre luego a lo largo de una gran charca. Ves que no hay otra salida de este claro. *Te hallas en el Claro* **28**. *Si ya has estado aquí antes, pasa al* **137.** *Si no has estado aquí antes, sigue leyendo.* La superficie de la charca está terriblemente ondulada y un limo verde cubre el agua. ¡Nunca podrías beber de esta charca; de eso estás seguro! De pronto, toda la espuma que hay encima de la charca parece concentrarse. Pasmado, la ves levantarse del agua y salir al camino, donde te corta el paso. Es una masa viscosa de LIMO, de dos metros de ancha, que despide un olor fétido mientras avanza hacia ti. ¿Qué haces?:

¿Echar a correr?	Pasa al **85**
¿Tratar de saltar por encima de ella?	Pasa al **257**
¿Atacarla con tu espada?	Pasa al **171**
¿Hacerle un encantamiento?	Pasa al **400**

337

Haces el encantamiento de Fuego al unicornio. Sus crines arden un instante, pero sus poderes mágicos anulan tu encantamiento. Habrás de luchar con él. Pasa al **221.**

338

Reconoces el claro en el que encontraste al escorpión y al enano. No queda nada ahora más que unos cuantos huesos y restos de su armadura de cuero. Pasa al **88.**

339

Al romperse el puente de hielo, te encaramas sobre el fragmento mayor que encuentras. En esta especie de barco improvisado, flotas río abajo, hacia el este. Ambas orillas se hallan cubiertas por una espesa jungla. ¡Entonces, delante de ti, ves un enorme y viejo puente de piedra! Si deseas tratar de alcanzarlo y trepar a él, pasa al **384.** Si prefieres seguir flotando río abajo y buscar otro modo de escapar, pasa al **313.**

340

La hoja de tu espada se hunde profundamente en su pecho. Te mira sin dar crédito a sus ojos y abre la boca para hablar..., pero muere. La espada dentada resbala de sus dedos. Sintiendo curiosidad por su extraña forma, la coges. Al instante comprendes que es una Espada Mágica de gran poder, que añade 2 puntos de DESTREZA al que la usa. ¡No es

raro que fuera tan buen espadachín! Registras el resto de la siniestra torre del brujo para ver qué tesoros pueda tener ocultos... Pero el aire se está volviendo denso y opresivo. Tu anillo te advierte de un peligro con más insistencia aún que antes. Huele a azufre.

Si quieres quedarte unos minutos y ver qué puedes encontrar, pasa al **375.** Si prefieres salir inmediatamente, pasa al **298.**

341

Su actitud de indiferencia después de haber arriesgado tu vida por su causa, es más de lo que puedes soportar. Desenvainas la espada y le atacas. El se queda sorprendido y esquiva tu primer golpe, moviéndose con gran agilidad para ser un hombre tan voluminoso. Saca una espada de detrás de su mesa y se defiende bien. Pronto comprendes que se trata de un peligroso oponente.

Poomchukker DESTREZA 9 RESISTENCIA 14

Se halla de espaldas a la puerta, así que si deseas *Huir* tendrás que saltar por la ventana. Para eso, pasa al **327.** Si no, cuando reduzcas la RESISTENCIA de Poomchukker a 6 o menos, pasa al **372.**

342

Pronto llegas a un claro. Te das cuenta de que es el claro donde encontraste al poderoso

gigante. Si le mataste, pasa al **197.** Si no le mataste, pasa al **300.**

343

Ves que te estás acercando al lugar donde tropezaste por primera vez con los bandoleros. Si os separasteis como amigos, pasa al **199.** Si huiste de ellos, les engañaste o mataste a alguno, pasa al **301.**

344

Los lobos agachan las orejas y lloriquean; luego se alejan con el rabo entre las patas. Pasa al **247.**

345

Al aproximarte al lugar donde venciste al Señor de las Arañas, empiezas a sentir mucho calor. Al entrar en el claro, ves que es pasto de las llamas. No puedes pasar. Réstate 1 punto de RESISTENCIA porque el humo te asfixia.

Pasa al **165** y abandona el claro *por el mismo camino por el que llegaste a él.*

346

Haces el encantamiento de Miedo a los duendes de la Ciénaga. Uno de ellos empieza a chillar y, dejando caer sus armas, huye por la Ciénaga. Los otros dos avanzan hacia ti. pasa al **281** y lucha con ellos.

347

Te haces a ti mismo un encantamiento de Ilusión Optica y tomas forma de planta. ¡El Señor de los Jardines se queda pasmado! Comienza a andar hacia ti. Al acercarse, le arrancas su Amuleto, pero el movimiento rompe el encantamiento y el Señor de los Jardines escapa de un salto. Si le atacas con la espada, pasa al **379.** Si huyes del claro, pasa al **363.**

348

Del claro parten cuatro senderos. ¿Por cuál vas a salir?:

¿Por el del norte?	Pasa al **94**
¿Por el del sur?	Pasa al **157**
¿Por el del este?	Pasa al **10**
¿Por el del oeste?	Pasa al **204**

349

Te encoges de hombros y caminas hasta la puerta; atraviesas el salón y luego la horrible puerta de entrada. Delante se halla el pueblo. Atrás queda la infernal torre. Has luchado con hombres y animales, te has jugado la vida... ¿y para qué? El mal parece ser un señor ingrato y peligroso, y te das cuenta de que has tenido suerte de escapar con tanta facilidad de las garras de Grimslade. ¡Todavía conservas la vida! Resuelves que en el futuro tendrás más cuidado a la hora de escoger a quien servir. Tu aventura ha terminado.

350

Te encuentras en un claro seco y pelado, en el centro del cual un enorme árbol se alza sobre el terreno: en el árbol hay un nido gigantesco, hecho con ramas. *Te hallas en el Claro* **16.** *Si ya has estado aquí antes, pasa al* **331.** *Si no has estado aquí antes, sigue leyendo.* Te detienes para mirar al gran nido y entonces oyes a tu espalda un rápido batir de alas. Un AGUILA enorme se cierne sobre el claro y te vigila. ¿Tienes:

Plumas de Loro? Pasa al **392**
Un Amuleto de plata en forma de Pájaro? Pasa al **25**
Ninguna de estas dos cosas? Pasa al **233**

351

Te resistes a usar uno de los encantamientos del propio Grimslade contra él; podría ser peligroso. En lugar de ello, le haces un encantamiento de Ilusión; o tratas de hacérselo. Grimslade levanta su mano y sientes que el encantamiento vacila y muere antes de empezar a cobrar forma.

—¡No puedes engañarme con esos trucos pueriles! —dice con desprecio—. Prepárate a morir, estúpido.

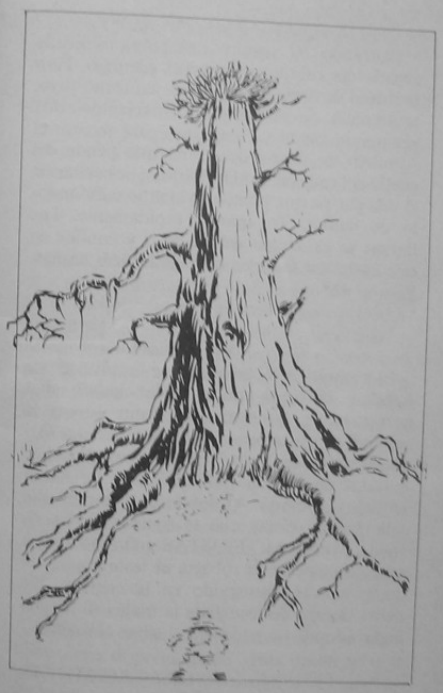
Pasa al **124.**

352

La única salida del claro es el sendero por el que llegaste a él. Viajas hacia el norte, en dirección al lugar donde hace poco luchaste con los duendes de la Ciénaga. Coges la espada por si acaso tienes que luchar de nuevo. Pasa al **323.**

353

Has ofendido gravemente a los bandoleros. Piensan que se han mostrado generosos contigo dándote la oportunidad de demostrar tu valor y que tú no has querido resolver la cuestión honorablemente. Ahora tendrás que luchar con *todos*. Pasa al **235.**



354

Lanzando un suspiro de alivio, retiras la espada del cuerpo de tu cruel enemigo. Pero multitud de arañas, escondidas en torno tuyo, te acechan. Se acercan a ti estrechando cada vez más su círculo. Te agachas para recoger el Amuleto en forma de Araña que pende del cuello del cadáver y, al quitárselo, ves saltar de él una chispa que prende su cuerpo cubriéndolo de llamas. Te apartas rápidamente. Las llamas se extienden detrás de ti y confías en que acabarán también con las feroces arañas. Pasa al **165.**

355

El camino a Willowbend te resulta ahora familiar. Pero, al entrar en la ciudad, algo parece haber cambiado. La gente se queda mirándote y cuchichea. Comprendes que conocen ahora la historia de tus hazañas. Las miradas de codicia que te lanzan te hacen sentirte incómodo. Al doblar para tomar una calle lateral, notas que te siguen. Te das la vuelta y dos CARTERISTAS andrajosos caen sobre ti, esperando robarte el tesoro que, sin duda, habrás conseguido en la ciénaga. No tienes tiempo de recurrir a la magia ni ningún lugar adonde huir; deberás luchar con ellos.

	DESTREZA	RESISTENCIA
Primer carterista	7	5
Segundo carterista	8	5

Lucha primero con uno y luego con otro. Si matas a ambos, pasa al **186.**

356

Haces al monstruo de la charca el encantamiento de Miedo, pero no le produce el menor efecto. Es un ser demasiado estúpido para conocer el significado de la palabra miedo. Te ataca. Pasa al **82.**

357

Estas dos flechas tampoco iban a alcanzarte... ¡pero se tuercen en pleno vuelo y se clavan en tu pecho! Réstate 5 puntos de RESISTENCIA. Si aún sigues vivo, ¿comprendes que el amuleto del Imán Dorado del guerrero muerto está maldito! Atrae a las flechas. Fue la perdición de su último dueño y ha estado ahora a punto de acabar también contigo. Los duendes se disponen a dispararte nuevas flechas. ¿Qué haces?:

¿Atacarles con tu espada? Pasa al **281**
¿Hacerles un encantamiento? Pasa al **399**
¿Salvar el pellejo echando a correr?. Pasa al **309**

358

Tomas el dinero que te ha dado y te marchas. Pero te preguntas... ¿Has hecho lo que debías? Temes que tu dinero se halle manchado, pero sabes que ya no puedes hacer nada. La próxima vez que viajes, deberás tener más

cuidado al escoger a quién servir. Tu aventura ha terminado.

359

Dudas mucho de que el Señor de las Ranas se mostrase tan amistoso contigo si conociese tu verdadera misión, así que inventas una historia.

—Estoy al servicio de Sukumvit, Barón de Fang —dices—. Me ha enviado a la Ciénaga del Escorpión en busca de nuevas bestias para sus trampas del Laberinto Mortal. Cuando llegué al pueblo del borde de la ciénaga, oí hablar de los Señores y me prometí a mí mismo enterarme de más cosas sobre ellos. ¿Quién eres tú, y por qué viniste aquí?

Prueba tu Suerte. Si eres *Afortunado*, pasa al **162.** Si *no* lo eres, pasa al **16.**

360

—¡Buen golpe! —grita el bandolero, agarrándose el brazo en que le has rozado con tu espada—. Has luchado muy bien.

Uno de sus compañeros le venda la herida, mientras otro te ofrece agua de su cantimplora. Todos reís y bromeáis, como si fuerais viejos amigos. Pasa al **214.**

361

Le haces el encantamiento de Amistad. El Señor de las Arañas parece perplejo un instante; después sonríe:

—¡Ah, ya veo que eres mi amigo! —exclama.

Le devuelves la sonrisa y empiezas a hablarle de tu misión. Entonces sientes un dolor agudo en la nuca. El Señor de las Arañas ríe alborozado. Te das la vuelta rápidamente y ves, colgando de tu espalda, una enorme araña negra, tan grande como la palma de tu mano. Su veneno se abre paso por tus venas y caes al suelo, incapaz de moverte. Ves cómo el Señor de las Arañas registra tu mochila para averiguar qué tesoros has encontrado. Luego sientes que te agarran por detrás, que te suben a rastras por un árbol, envuelto en telas de araña, y que te dejan allí colgando. Dentro de una semana o dos te convertirás en sabroso bocado para las arañas. Tu aventura ha terminado.

362

Manejas con maestría tu poderosa espada. Los árboles espada no son rivales para ti y pronto has cortado todas las ramas que te atacan. Echas un vistazo al claro y no ves nada, excepto unas cuantas semillas que parecen haber caído de los árboles espada. Te las guardas en el bolsillo y prosigues tu camino. Pasa al **22.**

363

Vuelves al claro donde hallaste al guardabosques.

¿Quedasteis como amigos?	Pasa al **133**
¿Le mataste?	Pasa al **234**
¿Luchaste con él y huiste?	Pasa al **306**

364

Estás otra vez en el claro de la charca cuyas aguas poseen propiedades curativas. Al acercarte a ella, una flecha pasa silbando por encima de tu cabeza; luego otra. No ves de dónde vienen. Regresas al camino que traías. Pasa al **47.**

365

Piensas que un encantamiento de Fuego será el que mejor podrá ayudarte en el combate que se avecina. Se lo haces a Grimslade, pero él levanta la mano y ¡el encantamiento rebota y cae sobre ti! La gélida mano del terror te oprime el corazón. Réstate 1 punto de RESISTENCIA y pasa al **124.**

366

Has vencido al gigante. Registras su enorme cuerpo, pero no hallas nada de valor, salvo una inmensa porra de bronce, demasiado grande para llevártela. Pasa al **161.**

367

Hay dos salidas de este claro. Si deseas ir al

norte, pasa al **304.** Si prefieres ir al este, pasa al **265.**

368

Debes escapar por el mismo sendero por el que llegaste a este claro. Pasa al **348,** pero no olvides seguir dicho sendero.

369

Te das cuenta de que ni con otro encantamiento de Hielo aguantará el puente tu peso. Así que haces el encantamiento debajo de ti, para formar un bloque de hielo sobre el que puedas flotar hacia el este por el río. Ambas orillas se hallan cubiertas de espesa jungla. ¡Entonces, más adelante, ves un enorme y viejo puente de piedra! Si quieres tratar de alcanzarlo y trepar a él desde el bloque de hielo, pasa al **384.** Si prefieres seguir flotando y buscar otra forma de escapar, pasa al **313.**

370

Con el encantamiento de Hielo creas un sólido puente por el que consigues cruzar el río con toda facilidad. Desde aquí puedes viajar hacia el norte o hacia el sur. Si vas al sur, pasa al **398.** Si vas al norte, pasa al **157.**

371

El asiente con la cabeza.

—Sí, eres la persona que esperaba. Podrás hacer lo que hay que hacer.

Te sonríe y te sientes realmente orgulloso.

—Te hablaré de la misión. Hace muchos años, crecía una planta llamada Antherica. Poseía grandes propiedades curativas y era muy valiosa para los practicantes de la magia blanca. Pero no servía para hacer maleficios y, por ello, las fuerzas del mal se propusieron acabar con la planta dondequiera que creciese. Creyeron que lo habían conseguido, pero a través de mis estudios y de mi bola de cristal, me he enterado de que ha sobrevivido una sola planta de Antherica en lo más profundo de la Ciénaga del Escorpión. Es un arbusto pequeño, de color verde oscuro, con flores blancas de dulce fragancia y bayas moradas. Si consigues traerme una sola de esas bayas, con mi magia podré hacer que la Antherica vuelva a florecer para los magos blancos en todas partes.

—Puedes hallar grandes tesoros en la ciénaga —sigue diciendo el pequeño mago— y podrás quedarte con todos los que encuentres. Lo único que yo deseo es una baya de Antherica. Pero aunque un guerrero como tú se halle capacitado para sobrevivir en la ciénaga, existen en ella fuerzas mágicas contra las que una espada sirve de poco. No puedo enseñarte magia, pero puedo hacer lo más parecido a eso: darte seis gemas mágicas. Cada una contiene un encantamiento. Cuando las hayas usado todas, deberás confiar en tu habilidad con la espada y en la agudeza de tu ingenio.

Discutes después con Selator los encantamientos que te conviene escoger. Puedes elegir

seis de los encantamientos de la lista de Encantamientos Mágicos que aparece al principio del libro; pero sólo de entre las listas de encantamientos *Neutros* y *Buenos*. ¡No puedes elegir encantamientos *Malos*! Anota los encantamientos escogidos en tu *Hoja de Aventura*.

Con las Gemas de Encantamientos en tu bolsa, dices adiós a Selator y partes hacia la Ciénaga. Aunque el viaje será peligroso, la bondad y la sabiduría del viejo mago te hacen sentirte alentado. Tu misión consistirá en lo siguiente: buscar una baya de Antherica y traérsela a Selator. Pasa al **9** y comienza tu aventura.

372

Oyes gritos abajo. La sirvienta duende está pidiendo ayuda.

—¡Guardias! ¡Están matando al Señor! ¡Venid, rápido!

Cuando calculas tus posibilidades, una puerta se abre violentamente por detrás de Poomchukker y tres guardias con cota de malla roja entran corriendo en la habitación, con sus ballestas preparadas. Sin esperar una orden, te disparan. Una flecha atraviesa tu pecho y caes al suelo. Tu aventura ha terminado.

373

Prueba tu Suerte. Si eres *Afortunado*, le atacas con tanta rapidez que hieres al brujo. Pasa al **225**, pero resta 2 puntos de RESISTENCIA a tu enemigo antes de empezar. Si *no*

tienes *Suerte*, tu primer golpe falla; pasa al **225** y lucha en la forma normal.

374

Comprendes que es mejor luchar contra un monstruo como éste con un encantamiento mágico. ¿Cuál eliges?:

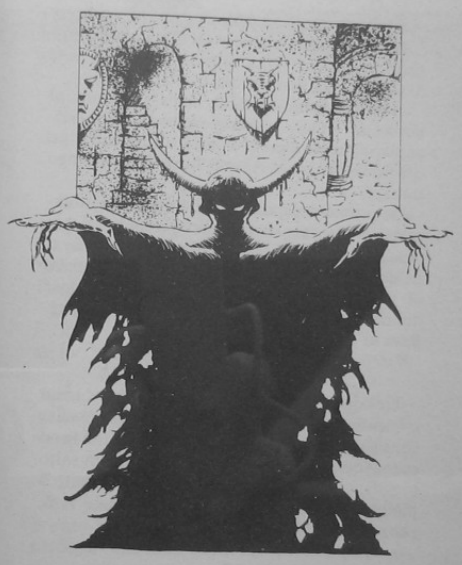
¿Miedo?	Pasa al **299**
¿Ilusión Optica?	Pasa al **60**
¿Crecimiento?	Pasa al **228**
¿Amistad?	Pasa al **160**
¿Ninguno de éstos?	Pasa al **11** y vuelve a escoger.

375

Sin inquietarte por el horrible olor, continúas registrando la torre y canturreas alegremente mientras llenas un saco con libros y estatuas de oro. De pronto oyes un silbido. Te das la vuelta con rapidez y ves una enorme sombra negra. Dos ojos oblicuos, relucientes, te miran desde la oscuridad.

—Gracias, mortal —dice una voz sibilante—. He esperado tu alma largo tiempo. Ahora es mía.

Echas a correr despavorido, mientras la sombra se cierne sobre el cuerpo de Grimslade. Pero no tienes tiempo de escapar. No has alcanzado aún la puerta de la calle, cuando el olor a azufre se vuelve insoportable. La torre entera se halla al rojo vivo y hace explosión. Tu aventura ha terminado.



376

Le dices que sólo tratas de llegar a Willowbend y regresar. Una mirada de sorpresa se dibuja en su rostro de rana.

—¡Willowbend se halla lejos de aquí, al noroeste! —dice—. Pero pareces un tipo simpático y te diré algo. ¡No sigas al Fuego Fatuo o perderás tu vida! Ahora, buenos días; tengo trabajo.

De pronto desaparece. Sus ranas croan fuertemente y se alejan también saltando. Echas una mirada por el claro, pero no ves nada; el único camino que sale de él conduce de nuevo al norte. Das la vuelta y regresas al lugar donde encontraste a los duendes de la Ciénaga. Pasa al **323.**

377

Tira dos dados. Si el total obtenido es igual o menor que tu puntuación de RESISTENCIA, consigues saltar por encima de ellos. Si el total es mayor que tu RESISTENCIA, no das un salto lo suficientemente largo y te pican. Réstate 3 puntos de RESISTENCIA. Si aún estás vivo, pasa al **319.**

378

El GUARDABOSQUES no es un estúpido y percibe que estás al servicio de un brujo malvado. Saltando de la roca, te desafía.

Guarda-bosques	DESTREZA 10	RESISTENCIA 10

Puedes *Huir* en cualquier momento; si lo haces, pasa al **234.** Si matas al guardabosques, pasa al **219.**

379

Sacas la espada y le pegas un tajo al Señor de los Jardines, quien se queda sorprendido.

—¿Por qué me atacas? —grita huyendo de ti.

Como no lleva armadura, corre de prisa. Coge una hoz y te hace frente en el otro extremo del claro. Cuando le alcanzas, agita su mano en el aire y te hace un encantamiento. Réstate 3 puntos de DESTREZA.

Señor de los jardines	DESTREZA 7	RESISTENCIA 10

Puedes *Huir* en cualquier momento, echando a correr hacia el oeste; pasa al **363.** Si matas al Señor de los Jardines, pasa al **251.**

380

Le haces el encantamiento de Marchitamiento. El limo cambia de color y pasa de verde a marrón, pero no da muestras de ningún otro efecto. Si deseas probar un nuevo encantamiento, pasa al **400.** Si prefieres cambiar de táctica, pasa al **336** y vuelve a escoger.

381

No deseas atacar al unicornio herido; siempre has oído que los unicornios son criaturas

buenas. En lugar de atacarle, le haces un encantamiento de Bendición. El animal tiembla un poco y empieza a relinchar alegremente. Las heridas de su flanco están casi curadas y el unicornio es ahora mucho más fuerte que antes. Sigue mostrándose remiso a acercarse a un ser humano, pero avanza hasta un extremo del claro y empieza a remover la tierra con su cuerno. Entonces te mira y se aleja un poco. Inspeccionas el lugar en el que ha estado cavando y encuentras dos Gemas Mágicas, similares a las que te dio Selator. Una es un encantamiento de Amistad y la otra un encantamiento para restablecer la SUERTE. Estás seguro de que el unicornio te entiende cuando le das las gracias y prosigues tu camino. Pasa al **348.**

382

Te das cuenta de que te hallas en el claro de la charca de arenas movedizas. ¡Esta vez no te meterás en ella sin prepararte antes! Has pensado varias cosas que podrías hacer. Con un encantamiento de Hielo, lograrías congelar las arenas movedizas y caminar sobre ellas, pero el hielo se derretiría muy pronto bajo tus pies. Con un encantamiento de Crecimiento, sin embargo, podrías hacer que las enredaderas en torno a la charca crecieran formando una segura senda por la que atravesar el claro ahora y siempre que regresaras. Si tienes uno de estos encantamientos, puedes valerte de él

para cruzar el claro sano y salvo; pasa al **270.** Si no tienes ninguno de ellos, ¿qué harás?:

¿Tratar de cruzar de un salto?	Pasa al **190**
¿Dar la vuelta y tomar otro sendero?	Pasa al **223**

383

Esperando poder salvar al enano, le haces el encantamiento de Bendición. Parpadea y por un momento crees que has tenido éxito. Pero el encantamiento no es lo suficientemente fuerte como para resucitar a un muerto. Pasa al **324** y elige otra opción.

384

No tienes ningún problema en escalar el costado del viejo puente. Entre los enormes bloques de piedra hay grandes grietas, lo que hace más sencillo el ascenso por ellos. Subes hasta lo alto y, saltando por encima de la barandilla, consigues ponerte a salvo. Pasa al **101.**

385

Te resistes a usar uno de los propios encantamientos de Grimslade contra él; podría ser peligroso. En lugar de ello, le haces un encantamiento de Fuego. Sus largos ropajes se envuelven en llamas, pero Grimslade no sufre el menor daño. Se ríe de ti como un loco, mientras sus ropas arden en torno suyo. Pasa al **124.**

386

El cuerpo del ladrón yace a tus pies. ¡No era tan listo como pensaba! Registras su bolsa y lo único que encuentras que pueda servirte es una gran Capa Roja. Si deseas llevártela, puedes añadirla a la lista de tus pertenencias. Mascando un trozo de queso que has cogido de su cesto de merienda, reanudas la marcha. Pasa al **179.**

387

Decides qué encantamiento hacerles desde tu escondite. ¿Cuál vas a emplear?:

¿Un Maleficio?	Pasa al **107**
¿De Miedo?	Pasa al **278**
¿De Ilusión Optica?	Pasa al **148**
¿De Amistad?	Pasa al **318**
¿Ninguno de éstos?	Pasa al **65** y vuelve a escoger.

388

Recorres un corto camino y llegas a un agradable claro cubierto de hierba. Ves en él otras dos salidas. *Te encuentras en el Claro* **24.** *Si ya has estado aquí antes, pasa al* **263.** *Si no has estado aquí antes, sigue leyendo.* Permaneces inmóvil un momento, mirando en derredor. Entonces adviertes algo raro en la hierba. Crece tan de prisa en torno tuyo, que ves su movimiento. Mientras la observas, notas que sus tallos acaban en unas pinzas ¡que intentan morderte! ¡Te hallas en mitad de un campo de

HIERBA CANGREJO! Si deseas atacarla con tu espada, pasa al **134.** Si prefieres recurrir a la magia, pasa al **167.**

389

Por la descripción de Selator, no te cabe la menor duda de que has hallado la planta de Antherica. Has cumplido la mitad de tu misión. Ahora debes regresar al pueblo con la preciada baya. El único camino que sale del claro conduce de nuevo al sur. Pasa al **342.**

390

Tienes tres caminos donde escoger. Los tres parecen pantanosos y llenos de peligros. ¿Cuál vas a seguir?:

¿El del norte?	Pasa al **144**
¿El del este?	Pasa al **209**
¿El del oeste?	Pasa al **195**

391

Sacas la espada y avanzas. Ella te mira, pero no con miedo, sino con pena. De pronto tu vista se nubla porque cientos de pájaros vuelan en torno a ti. Cuando vuelves a ver, ella ha desaparecido. Réstate 2 puntos de SUERTE. Pasa al **217.**

392

El águila sabe que eres enemigo y te ataca. No tienes posibilidad de escapar, porque es más grande y más rápida que tú. Habrás de confiar en tu espada.

Aguila DESTREZA 7 RESISTENCIA 6

Si matas al águila, pasa al **132.**

393

Estás seguro de que el encantamiento de Marchitamiento está pensado para situaciones como ésta. Haces rápidamente el encantamiento a los árboles espada y ves con placer cómo al instante se resecan y caen al suelo. Echas una ojeada al claro y no encuentras nada más que unas cuantas semillas que parecen haber caído de los árboles espada. Te las guardas en el bolsillo y continúas tu camino. Pasa al **22.**

394

A estas alturas ya has aprendido a ser precavido. Vigilas atentamente la charca y el claro. Un gran lagarto entra en la charca y se pone a beber agua; después se aleja balanceándose sobre sus patas rechonchas. No ves ninguna otra cosa. Si decides salir del claro, pasa al **47.** Si prefieres beber de la charca, pasa al **77.**

395

Decides ir a la posada que tienes más cerca, «El Oso Negro». Abajo, en la taberna, hay mucha gente con ganas de juerga. Le pagas una moneda de oro al posadero y subes directamente a tu cuarto. Pero no puedes dormir por el escándalo que arman los juerguistas.

Réstate 1 punto de RESISTENCIA. ¿Qué haces?:

¿Taparte la cabeza con la almohada y no hacerles caso? Pasa al **116**

¿Bajar escaleras abajo con la espada en la mano y amenazarles? Pasa al **236**

¿Marcharte de la posada e ir a «La Lanza Doblada»? Pasa al **78**

¿Marcharte de la posada e ir a «El Caballo Volador de Tancredo»? Pasa al **289**

396

—¡Increíble! —dice el Señor de los Jardines—. ¡Un arbusto de Antherica todavía vivo en un lugar de la ciénaga! Ya intuía yo que este lugar tenía alguna virtud cuando lo encontré. Debía ser eso.

Permanece sentado un rato, concentrándose. Después abre los ojos.

—La planta que buscas se halla directamente al este de aquí, pero no hay un camino recto hasta ella. Deberás ir al oeste primero y luego describir un círculo en sentido contrario a las agujas del reloj.

Te desea buena suerte y te da una gema mágica que contiene un encantamiento Bueno (escoge el que quieras). Luego reanudas tu viaje. No hay en este claro más sendero que el que trajiste. Vuelves a tomarlo y regresas por él al oeste. Pasa al **363.**

397

No quieres saber nada de este monstruo. Das media vuelta y te alejas lo más deprisa que puedes. La única salida del claro te lleva de nuevo al oeste. Pasa al **330.**

398

Llegas a un claro no muy grande, en el que se alza una cabaña de madera. *Te hallas en el Claro* **4.** *Si ya has estado aquí, pasa al* **239.** *Si no has estado antes aquí, sigue leyendo.* Oyes el leve gruñido de un perro. Pero entonces te fijas

y te das cuenta de que no se trata de un perro, sino de un lobo que te observa atentamente junto a la cabaña. La puerta de ésta se abre y ves salir a un hombre corpulento. Le sigue otro lobo. El hombre lleva una espada y va vestido como un guardabosques, pero por el Amuleto de plata en forma de lobo que cuelga de su cuello, comprendes que es el SEÑOR DE LOS LOBOS. Le saludas amistosamente. El te responde en tono desabrido y te ordena que te vayas. ¿Qué haces?:

¿Obedecerle y marcharte?	Pasa al **314**
¿Hacerle un encantamiento?	Pasa al **191**
¿Atacarle?	Pasa al **120**

399

¿Qué encantamiento vas a usar contra los duendes de la Ciénaga?:

¿De Miedo?	Pasa al **346**
¿De Ilusión Optica?	Pasa al **169**
¿Ninguno de éstos?	Pasa al **281**

400

¿Qué encantamiento vas a usar contra el limo?:

¿Fuego?	Pasa al **188**
¿Marchitamiento?	Pasa al **380**
¿Hielo?	Pasa al **282**
¿Ninguno de éstos?	Pasa al **336** y vuelve a escoger.

Colección Altea junior

Títulos publicados

SERIE «AVENTURAS/CLASICOS»

1. **EL AMOR A LA VIDA,** de Jack London.
2. **LOS AMOTINADOS DE LA «BOUNTY»,** de Julio Verne.
3. **TARTARIN DE TARASCON,** de Alphonse Daudet.
11. **MIGUEL STROGOFF (I),** de Julio Verne.
12. **MIGUEL ESTROGOFF (II),** de Julio Verne.
13. **NIORK,** de Stefan Wul.
14. **AMO Y CRIADO,** de León Tolstoi.
21. **UNA FANTASIA DEL DOCTOR OX,** de Julio Verne.
22. **ALI BABA Y LOS 40 LADRONES.**
23. **LA GUERRA y otros relatos,** de Jack London.
24. **EN EL PAIS DEL GRAN CONDOR,** de Nadine Garrel.
35. **MAESE ZACARIAS,** de Julio Verne.
36. **EN FAMILIA (I),** de Héctor Malot.
37. **EN FAMILIA (II),** de Héctor Malot.
38. **EL PEQUEÑO JOROBADO.**
39. **HISTORIA DEL VERDADERO GARABATO,** de George Sand.
40. **UNA INVERNADA EN LOS HIELOS,** de Julio Verne.
41. **ALADINO Y LA LAMPARA MARAVILLOSA.**
42. **EL DINAMITERO,** de Robert L. Stevenson.
43. **LA JORNADA DE UN PERIODISTA AMERICANO EN EL AÑO 2889,** de Julio Verne.
44. **EL NIÑO DE HIROSHIMA,** de Isoko e Ichiro Hatano.
45. **LOS CLIENTES DEL «BUEN PERRO AMARILLO»,** de Pierre Mac Orlan.
46. **EL NIÑO QUE DECIA CUALQUIER COSA,** de André Dhôtel.
47. **LA CASA QUE ECHO A VOLAR,** de Claude Roy.
48. **EL PEQUEÑO LORD FAUNTLEROY,** de Frances H. Burnett.
64. **VIAJE AL CENTRO DE LA TIERRA (I),** de Julio Verne.
65. **VIAJE AL CENTRO DE LA TIERRA (II),** de Julio Verne.
66. **LOS INCURSORES,** de Mary Norton.
79. **EL GATO DE SIMULOMBULA,** de Jacqueline Held.
80. **ABDI, EL NIÑO SALVAJE,** de Henri de Monfreid.
81. **LOS INCURSORES EN EL CAMPO,** de Mary Norton.
82. **LA CAJA DE LAS DELICIAS,** de John Masefield.
96. **LOS INCURSORES NAVEGAN,** de Mary Norton.
97. **«PAÑUELO AMARILLO» y otras historias,** de Jack London.
98. **EL REY DE LOS MONOS,** de Wu Cheng-en.

SERIE «ENIGMAS»

4. **LA MANO PARDA y otros relatos,** de Sir Arthur Conan Doyle.
5. **EL ASESINATO DE PAPA NOEL,** de Pierre Véry.
6. **UN TAMBOR EN LA NOCHE,** de Bertrand Solet.
7. **LA ESFINGE y otros relatos,** de Edgar Allan Poe.
15. **LOS DESAPARECIDOS DE SAINT-AGIL,** de Pierre Véry.
16. **AJEDREZ A LA LUZ DE LA LUNA,** de Wolfgang Ecke.
17. **EL TESTIGO INVISIBLE,** de Wolfgang Ecke.
25. **INVESTIGACION EN LA GRAND-COTE,** de François Vernières.
26. **LOS ASESINATOS DE LA CALLE MORGUE,** de Edgar Allan Poe.